ПОСТЕР DOOM
+ с нашим календарем ты не пропустишь самые важные игровые выставки

Star Wars: Knights of the Old Republic

The Simpsons HIT & RUN

№1 (80)'2004

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА



юбилей **DOOM** 10 лет

Prince of Persia: The Sands of Time

Deus Ex: Invisible War

АНОНС

Корсары 2
Опять. И на этот раз никакого Джонни Деппа
Блицкриг 2
Наши любимые танчики, часть вторая
Silent Storm: Часовые
Адд-он к лучшей пошаговой тактике прошлого год
Fallout 3
Закрыт

REVIEWS

Call of Duty
Armed & Dangerous
Добро пожаловать в гости к безумию
С.м. демо-версию на диске
XIII
Кого должен любить черт?

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark
The Lord of the Rings: War of the Ring
Lock On: Modern Air Combat
Harry Potter: Quidditch World Cup
Dungeon Siege: Legends of Aranna
Journey to the Center of the Earth
Ударная сила

ONLINE
Сфера
Shadowbane
StarMaster

НА НАШЕМ DVD

Steel Panthers: World at War
Полная версия
Babylon 5 I've Found Her
Космосим, который должен быть у любого уважающего себя фаната "Вавилон 5"
DOOM remake
Вспомни молодость
Star Wars: Galactic Conquest
Модификация для Battlefield 1942, и вместо фашистов - штормтруперы
Весь саундтрек из DOOM

ЗЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕ...

Патчи на CD и DVD
Демиурги II v.1.3
WarCraft III v.1.13b
(для русской версии)
Silent Storm v.1.2
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения v.1.21
Deus Ex 2: Invisible War v.1.1
Ударная сила v.1.02
Пираты Карибского моря v.1.03

HARDWARE
ВЫБЕРИ LCD-МОНИТОР

ONLY AND FOREVER PC

ISSN 1680-3264

Россия, Москва, гостиница "Космос"

КРИ

20-22 февраля 2004 года

Россия, Москва,
ст. м. "ВДНХ",
проспект Мира, 150
гостиница "Космос"

конференция Разработчиков компьютерных ИГР

КРИ 2004

20-22 февраля 2004 года в Москве пройдет вторая Международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр.

КРИ задумана как собрание единомышленников – тех, кто каждый день занят созданием компьютерных игр, тех, кто хочет быть в курсе всех происходящих в индустрии событий, тех, кто идет вперед, совершенствуясь и познавая новое.

КРИ – это не только три дня, насыщенные общением профессионалов, работающих в игровой индустрии и отличная возможность встретиться с ведущими разработчиками и издателями России, а также ближнего и дальнего зарубежья, но и уникальный шанс увидеть те проекты, анонсы которых стали настоящей сенсацией.



Всем привет!

Как оказалось, номер, который вы сейчас читаете, в определенном смысле уникальный. Уже после его окончательной "сборки" выяснилось, что в нем нет ни одного предварительного обзора будущих релизов. Причина тому, правда, самая простая, прежде всего - изобилие рождественских новинок. Превьюшки подождут до грядущего весеннего "безрыбья", хотя, кто его знает, как оно будет конкретно в этом году. Игровая индустрия продолжает набирать темпы, фирмам нужно отчитываться перед акционерами поквартально, а конкуренты что-то там все время клепают и клепают. Да и переносы несомненных хитов обязательно внесут свою лепту в общую неразбериху. В общем, не подумайте, что мы от них совсем отказались, с февральского номера они вернутся обязательно.

А еще превьюшкам не хватило места потому что мы решили не проходить мимо такого выдающегося события, как десятилетний юбилей игры DOOM и подготовили обстоятельнейшую статью о том, откуда есть взялась компания id Software, Джоны Ромеро и Кармак, коммандер Keen и вообще шутеры с видом от первого лица. В ходе работы над этой статьей мы связались с Джоном Ромеро для уточнения некоторых деталей. В ответном письме Джон сообщил о намерении посетить Москву в феврале - он собирается принять участие во второй Конференции разработчиков компьютерных игр.

Порадовал меня и онлайновый раздел этого номера. Наконец-то наши руки дотянулись до Shadowbane, которую Ubi Soft столь усердно прятала от европейских пользователей. Игра не отличается потрясающей графикой, но у нее отлично проработана концепция, которую оценила целая армия поклонников, не ленящихся отыгрывать роли. Как нам удалось в нее поиграть? Благодаря находке российских игроков, которые нашли способ вполне приемлемого обхода территориального ограничения. Подробности - в статье Ивана Банникова.

Вот уже пару месяцев на экране одной из редакционных машин танцует прекрасная инопланетянка, которая по совместительству является смертоносным мастером рукопашного боя. Она танцует по ночам, благодаря встроенному в Star War Galaxies механизму макросов. А днем она под чутким руководством игрока осваивает новые приемы и зарабатывает танцами вполне приличные суммы. Причем, деньги ей дают добровольно, в благодарность за полученное эстетическое удовольствие и лечебное действие танца.

Но главной онлайновой интригой месяца по-прежнему остается отечественная "Сфера", число пользователей которой растет с каждым днем. В этом месяце в "Сфере" появился Сотник, а Archy стал основателем клана Navi Dragons. Клан стремительно набирает силу и опыт, уже сейчас в нем больше ста человек. Основные цели клана на текущем этапе: взаимопомощь и прокачка, но уже скоро мы этим не ограничимся. Замки "Сферы" уже разобраны и, похоже, скоро начнется передел собственности. К сожалению, сама игра находится в состоянии явного становления, геймплей перекраивается разработчиками довольно часто. Начиная с этого номера, мы начинаем печатать "Хроники Сферы", в которых будем следить за основными событиями игры и рассказывать о приключениях Navi Dragons. В статье этого номера по-прежнему много критики, так как мы считаем, что есть реальная возможность улучшить игру, сделать ее более дружественной по отношению к пользователям.

Продолжая серию статей по тактике WarCraft 3: The Frozen Throne, мы даем рекомендации по игре за расу нежити. В Z-zone на этот раз я хочу отметить работу Старшины Степанова, который в очередной раз отреагировал на несправедливость в отношении нашей истории, допущенную со стороны разработчиков Call of Duty (заодно и по создателям фильма прошелся). В процессе работы с материалом он даже разыскал воспоминания того самого знаменитого снайпера Василия Зайцева - центральной фигуры Call of Duty.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

№ 80
Январь 2004 г.

Учредители
Али Даутов
Татьяна Журавская
Главный редактор
Игорь Бойко
Выпускающий редактор
Константин Подстрешный
Редактор раздела Action
Андрей Щур
Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов
Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев
Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев
Редактор раздела новостей
Алексей Ратушкин
Работа с CD и DVD
Андрей Шаповалов
Алексей Ратушкин
Юрий Пашолок
Корректор
Алена Лукаш
Арт-директор
Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков
Коммерческие директора
Али Даутов
Сергей Журавский
Художники
Александр Еремин
Даниил Кузьмичев
Senior Editor, Representative in the USA
Dmitriy Gertsev aka Spellbound

Обложка:
DOOM

Подписной индекс:
38888, 29666, 10323 ("Пресса России")
82561, 82562, 82563 ("Газеты и журналы")

Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.ru

Антивирусное обеспечение:
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
http://www.ritlabs.com

Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации
ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО **"Lietuvos rytas"**,
пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж **65.000** экз.

Цена свободная.

ООО "**Навигатор Паблишинг**", 2004 г.

СОДЕРЖАНИЕ

Подписка!!! Стр. 207

Новости 4

ACTION

22 За нашу победу *Call of Duty*
26 Кибербой *Deus Ex: Invisible War*
30 В гостях у сказки *The Hobbit*
32 Возвращение *Prince of Persia: The Sands of Time*
36 Бей – беги! *The Simpsons Hit & Run*
38 Вверх тормашками *Armed & Dangerous*
42 Ave Caesar, imperator, morituri te salutant *Gladiator Sword of Vengeance*
44 Последнее лето детства *Teenage Mutant Ninja Turtles*
46 Демонстратор *Secret Service - Security Breach*
48 Джек-потрошитель *Contract J.A.C.K.*
50 Эти глаза не против... *Curse: The Eye of the Isis*
52 Дети пластилиновой вороны *Wallace & Gromit in Project Zoo*
54 Губители *X-Tension 2: The Threat*
56 My name is Инадцатый, Т.Р. Инадцатый *XIII*

STRATEGY

59 *Massive Assault*
59 *History Channel's Crusades: Quest for Power*
59 *Ultimate Civil War Battles*
60 Фан Средиземья *The Lord of the Rings: War of the Ring*
62 Небо в алмазах *Civilization III: Conquests*
65 Шапито *Fame Academy*
66 Чую силу *SpellForce - Order of Dawn*
70 Вставай-поднимайся, эльфийский народ! *Disciples II: Rise of the Elves*
72 Герои Шервудского леса, или Выборы по-английски *Robin Hood: Defender of the Crown*
74 Свежий эксперимент *Магия Войны: Тень Повелителя*
78 Дело № 26: Еще раз о Гавриле *Empires: Dawn of the Modern World*
80 Дело № 27: На Западном фронте без перемен *Eric Young's Squad Assault: Western Front*

SIMULATION•SPORT

82 Протяните правую руку над метлой и скажите UP! *Harry Potter: Quidditch World Cup*
84 Двадцать тонн на квадратный километр *Ударная сила*
88 Птичку жалко *Lock On: Modern Air Combat*
90 Ключ на старт *Orbiter*
92 Конец абсолютизма? *Pro Evolution Soccer 3*
95 Нью-Йорк - город контрастов... *Hot Wheels: World Race*
96 Американская игра *Rebel Trucker*
98 Большой секрет маленькой кампании *Secret Weapons over Normandy*
100 Нелепый клон *Ultimate Demolition Derby*

RPG•ADVENTURE

101 ...но жить будет *Dungeon Siege: Legends of Aranna*
102 По всем правилам жанра *Journey to the Center of the Earth*
104 Потерялась?
105 Канцероген *Талисман*
106 Новые приключения Фауста *Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark*

ONLINE

110 Новости
114 Хроники "Сферы" *Сфера*
122 Когда графика вторична *Shadowbane*
127 Повелевать звездами *StarMaster*
128 Предварительные расчеты *Star Wars Galaxies: An Empire Divided*

MAXVIEW

132 10 лет по колено в мертвецах
144 Мои роковые книжки

CYBERSPORT

145 Мышки на льду
146 Стратегия мультиплеерной игры за расу Нежити *WarCraft III: The Frozen Trone*

TACTICS

160 FIFA Football 2004: все секреты управления *FIFA Football 2004*
163 Последний и решительный? *WarCraft III: The Frozen Throne*

HARDWARE

166 Железный поток
172 Карлсон для AMD...
177 Проблемы выбора
182 Самый правильный размер

CHEATS

188 Cheats

FORGOTTENWARE

194 Шестеренки красоты *Lighthouse*

Z-ZONE

196 Call of Duty: Press Fire to skip?
198 Лемминги
200 Почта
203 Содержание DVD













Список игр в номере:

Сфера ... 114
Талисман ... 105
Ударная сила ... 84
Магия Войны: Тень Повелителя ... 74

Armed & Dangerous ... 38
Call of Duty ... 22
Civilization III: Conquests ... 62
Contract J.A.C.K. ... 48
Curse: The Eye of the Isis ... 50
Deus Ex: Invisible War ... 26
Disciples II: Rise of the Elves ... 70
Dungeon Siege: Legends of Aranna ... 101
Empires: Dawn of the Modern World ... 78
Eric Young's Squad Assault: Western Front ... 80
Fame Academy ... 65
FIFA Football 2004 ... 160
Gladiator Sword of Vengeance ... 42
Harry Potter: Quidditch World Cup ... 82
History Channel's Crusades: Quest for Power ... 59
Hot Wheels: World Race ... 95
Journey to the Center of the Earth ... 102
Lighthouse ... 194
Lock On: Modern Air Combat ... 88
Massive Assault ... 59
Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark ... 106
Orbiter ... 90
Prince of Persia: The Sands of Time ... 32
Pro Evolution Soccer 3 ... 92
Rebel Trucker ... 96
Robin Hood: Defender of the Crown ... 72
Secret Service - Security Breach ... 46
Secret Weapons over Normandy ... 98
Shadowbane ... 122
SpellForce - Order of Dawn ... 66
Star Wars Galaxies: An Empire Divided ... 128
StarMaster ... 127
Teenage Mutant Ninja Turtles ... 44
The Hobbit ... 30
The Lord of the Rings: War of the Ring ... 60
The Simpsons Hit & Run ... 36
Ultimate Civil War Battles ... 59
Ultimate Demolition Derby ... 100
Wallace & Gromit in Project Zoo ... 52
WarCraft III: The Frozen Throne ... 146, 163
XIII ... 56
X-Tension 2: The Threat ... 54

Список рекламы в номере

КРИ ... 2 страница обложки
1С ... 3 страница обложки
1С ... 4 страница обложки
1С ... 3, 29, 31, 41, 77, 81, 87, 113, 121
Акелла ... 5, 7, 9, 11, 13, 15
Альфа Трэвел ... 71
Портос ... 185
Элвис-Телеком ... 17
Person.ru ... 169
RINET ... 19


МЕХАНОИДЫ
- Полная свобода действий на восьми континентах огромной планеты-полигона
- Развитая социальная система: межклановая борьба, интриги и противостояние
- Свободное развитие персонажа — от мирного торговца до воина и пирата
- Десятки типов глайдеров, сотни видов вооружения и оборудования для них

Новости

Алексей РАТУШКИН, Андрей ИВАНОВ, Андрей ЕГОРОВ, Андрей БУТУСОВ, Владимир ЧАПЛЫГИН, Юрий ПАШОЛОК, Horse With No Name, Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

"Корсары 2" опять?

Наши вторые "Корсары" лучшие вторые "Корсары" в мире!



Фонтаны воды бьют через палубу! Плохо дело. Однако в очередной раз "Акелле" удалось поднять планку графики

В середине декабря один из сотрудников журнала "Навигатор" посетил с дружеским визитом форт самой пиратской отечественной компании. Конечно же, речь идет об "Акелле", создателе таких игр, как "Корсары" и "Пираты Карибского Моря". Другой, менее серьезный журналист, ушел бы, неся в узелке с солью собственные уши и язык. Но представитель "Навигатора" не только живым сумел вернуться в редакцию, но и рассказал много нового. Разумеется, после того, как ему заштопали рваную рану на левой руке *(им тоже здорово досталось – прим. спец. корр. НИМ)*.

На заявление нашего корреспондента: "Мы знаем, что вы разрабатываете еще одну игру про пиратов!", вице-президент "Акеллы" Дмитрий Архипов сказал: "Обижаешь, начальник. Три игры".

После чего нам была продемонстрирована игра "Корсары 2". На вопрос, "что за наклейка была на джевелах с "Пиратами Карибского Моря"? Нам вежливо ответили, что "Пираты" - это пираты, а "Корсары" - корсары. И вообще, адмирал Бен Боу здесь больше не живет. Действие в "Корсарах 2" будет проходить на территории Архипелага, знакомого нам по первой части игры. Две сюжетных линии. Два персонажа, мужчина и девушка, и никакого Джонни Деппа. Девушка – рыженькая, косматая, наглая, невероятно симпатичная, так и просится к нам на обложку *(мы – совсем даже не против)*. Несколько больших и малых нововведений по геймплею, например, появится возможность захватывать колонии и ставить там свое марионеточное правительство, назначая нового губернатора из числа собственных офицеров.

К сожалению, наш корреспондент несколько перестарался с расспросами и больше Дмитрий Архипов ничего сказать не успел *(внешне он казался гораздо выносливее – прим. спец. корр. НИМ)*.

Зато в наши руки попал дизайнер и сценарист Ринат Незаметдинов, который показал несколько новых трехмерных моделей и при упоминании имени Рафаэля Сабатини туманно заметил, что "Корсары - это корсары, а капитан Блад – совсем другое".

Мы хотели поставить в этот номер большое превью вторых "Корсаров", но нас отговорили, пообещав показать в следующем месяце уже собранную версию игры. А вот про третью пиратскую игру сотрудники "Акеллы" нам так и не рассказали. Они предпочли унести эту тайну с собой. – К.П.



Рыжая нахалка - вот правильный женский персонаж для игры про пиратов, а не какая-нибудь сахарная аристократка

Criterion отбора

Позвольте представить, RenderWare Physics

Criterion Software анонсировала новый движок RenderWare Physics. Напомним, что предыдущее поколение этого ядра раскрыло свой потенциал в двух последних эпизодах популярного сериала Grand Theft Auto. На этот раз в движок уже встроена новомодная физическая технология Karma, которая досталась Criterion Software после того, как она приобрела в свою собственность компанию MathEngine. RenderWare Physics будет поддерживать фичу ragdoll, а также все последние веяния в области реалистичной физики твердых тел. Уже сейчас сразу три крупнейших издательства изъявили желание поддерживать творение Criterion Software. Это Sony Computer Entertainment, Ubi Soft Entertainment и Atari. – В.Ч.

Физика, ragdoll... Главное не в этом



Lionhead свой выбор сделала

Девелоперская студия Lionhead Studios также лицензировала движок RenderWare Physics сразу для нескольких находящихся в разработке тайтлов, в том числе - для Black & White 2, B.C. и The Movies. В настоящее время полным ходом идет внедрение приобретенной технологии в портфолио студии.

Директор Lionhead Питер Молинье сказал, что компания решила остановить свой выбор на продукте от RenderWare в связи с его превосходными качествами и беспрецедентной поддержкой со стороны Criterion: "Мы считаем, что RenderWare Physics - лучшая на данный момент технология на рынке, а основательные знания специалистов Criterion'а и их понимание наших проблем и потребностей - гарантия того, что мы сможем получить на выходе то, чего добиваемся". - HWNN

Совсем озверел Черный Абдулла...



Mafia 2 уже в разработке

Предложение, от которого вы не сможете отказаться

Работники британского сайта Computer & Videogames поспешили поделиться с игровой общественностью весьма приятной новостью о том, что один из сотрудников (пожелал остаться неизвестным) Illusion Softworks (разработчик оригинальной Mafia и серии игр Hidden & Dangerous) подтвердил, что в настоящий момент коллектив занимается созданием сиквела похождений Томми Анжело.

Теперь остается только ждать официального подтверждения. - А.И.



Увидимся...

Убийца приставок

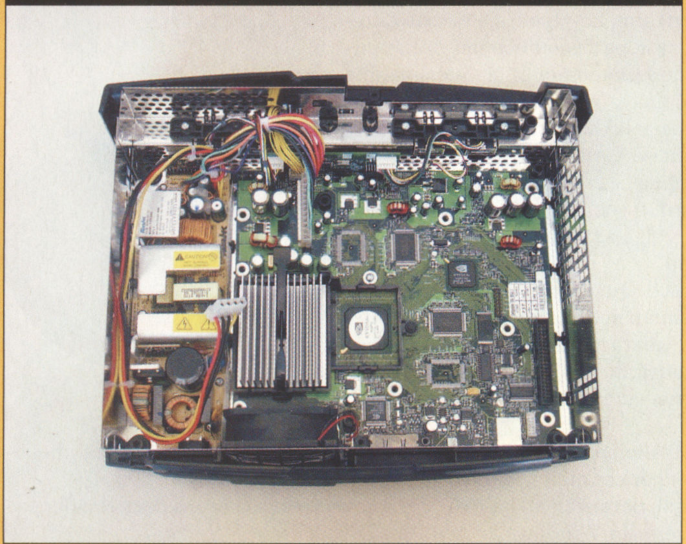
Маньяк из Мэриленда

Поздней зимней ночью полиции штата Мэриленд пришлось столкнуться с одним из самых необычных преступлений за всю ее историю.

По сообщению газеты The Baltimore Sun, терпение 34-летнего Роберта Престона Керси было подвергнуто серьезному испытанию со стороны его соседей, которые постоянно играли на Xbox до поздней ночи, не убавляя громкости телевизора. Как и следовало ожидать, однажды нервы Роберта сдали. Както (в два часа ночи) он вломился в комнату соседей, размахивая пистолетом калибра 9 мм. Но вместо того, чтобы отправить на тот свет своих мучителей, Роберт выстрелил по своему главному врагу – консоли Xbox. Консоль умерла мгновенно и без мучений, однако пуля срикошетила. К счастью, кроме приставки, никто не пострадал.

Нарушитель порядка был спустя некоторое время взят под стражу прибывшими на место происшествия полицейскими. Ему выдвинуто обвинение по двум статьям, среди которых значатся "несанкционированное проникновение" и "разрушение частной собственности". - А.И.

Вскрытие показало...



Блэйд и компания

Таким должен был быть SiN II



Если бы такие блузки были популярны — мир стал бы лучше

Любопытный рождественский подарок сделала Ritual Entertainment сайту Ritualistic. Санта-Левелорд преподнес не что-нибудь, а два скриншота из SiN II, игры, которая была закрыта несколько месяцев назад.

Предоставленные скриншоты, по заверениям разработчиков, были сняты из тестовой версии, предназначенной для издателей. Для начала скриншоты закрывают все вопросы о расовой принадлежности Джона Блэйда. Во-вторых, судя по одежде госпожи Синклер, ее поведение после оцифровки заметно полегчало. Если же вы оторветесь от полупрозрачной блузки Алексис, то можете заметите такие интересные блики и эффекты на моделях. Это шэйдеры, говорящие о том, что SiN II с большой долей вероятности базировалась на DooM III Engine. Увы, поиграть вы в это уже не сможете... - Ю.П.

Скованные одной целью

Beyond Divinity в России

"Бука" сообщила о начале работ по локализации RPG "Beyond Divinity: Оковы судьбы". Под этим именем скрывается недавно переименованная Riftrunner. Действие игры происходит во вселенной Divine Divinity, но сюжетно "Оковы судьбы" не связана напрямую со своей предшественницей.

Главный персонаж сражался с некромантами и черными магами. Но во время одной из битв демон уносит его в свою вселенную, и страшное проклятье соединяет их души. Подобное положение дел не устраивает обоих. Спастись можно, только овладев древним искусством поиска трещин между мирами, но путь к свободе будет трудным. - А.Е.

Хороша вселенная Divine Divinity, грибы в ней вот-такенные вырастают, а уж какие караси ловятся...



Презентация новинок от Logitech

19 декабря в офисе компании "АЛИОН", являющейся крупнейшим дистрибутором продукции Logitech в странах Восточной Европы, прессе были представлены два новых устройства: беспроводный набор, основанный на технологии Bluetooth, Logitech diNovo Media Desktop и веб-камера Logitech QuickCam Sphere. Новинки продемонстрировал менеджер по продажам компании Logitech в России Евгений Марьин.



Logitech diNovo Media Desktop представляет собой комплект из четырех компонентов:

- плоская клавиатура;
- оптическая мышь MX900 с подзарядкой;
- многофункциональная мультимедийная панель MediaPad;
- блок перезарядки, служащий и концентратором Bluetooth.

Беспроводная технология Bluetooth позволит использовать любой из компонентов набора diNovo Media Desktop на расстоянии до 10 метров от настольного компьютера. Концентратор Bluetooth diNovo Media Desktop дает возможность подключать к компьютеру другие устройства, использующие эту технологию (такие, как мобильные телефоны, карманные компьютеры, принтеры, беспроводные наушники) и обеспечивать взаимодействие каждого из Bluetooth устройств с настольным ПК.

В завершении всего элегантный дизайн комплекта делает его очень привлекательной покупкой, но немного смущает заявленный ценовой диапазон в $300-350 (а учитывая нынешнее положение дел, продавцы, скорее всего, преобразуют доллары в евро). Правда, представители компании Logitech с уверенностью заявляют, что дорогие игрушки для взрослых традиционно пользуются в России повышенным спросом.

Веб-камера Logitech QuickCam Sphere также оригинальна по дизайну, но основное ее отличие от других подобных устройств заключается все же не в этом и не в стандартных для современных веб-камер характеристиках, а в оригинальной функции слежения за объектом и удержания его в фокусе. При демонстрации устройства, захватив изображение лица представителя компании Logitech в России Евгения Марьина, камера безошибочно отслеживала все его перемещения и в буквальном смысле не сводила с него цифрового глаза. Никакие гримасы и оттопыривания ушей не смогли сбить ее с толку. При этом она очень напоминала маленького робота из "Звездных войн", и создавалось впечатление о наличии у нее зачатков искусственного интеллекта.



Пока Logitech QuickCam Sphere - первая и единственная веб-камера, которая физически может двигаться в диапазоне 140 градусов по горизонтали и 60 градусов по вертикали, чтобы автоматически удерживать в кадре человеческое лицо.

Камера имеет встроенный микрофон и может использоваться для проведения видеоконференций и другого общения по интернет.

В заключение остается добавить, что оба устройства совместимы с операционными системами Windows 2000 и Windows XP.

Раз-два...

Маленькая мертвая девочка заберет тебя

Компании Konami of America и IDW Publishing сообщили общественности о начале работ над комиксом по мотивам игры Silent Hill. Первая часть под названием Silent Hill: Dying Inside #1 появится в феврале 2004 года. Формат - тридцать две полноцветные страницы, цена - $3.99. Сценарий готовит писатель Скотт Ценцин (среди его 60 романов - множество бестселлеров, включая "Трилогию Аватар" для Wizards of the Coast, да и комиксы ему создавать не впервой), а графику - художники Бен Темплсмит, Аади Сэлман и Эшли Вуд.

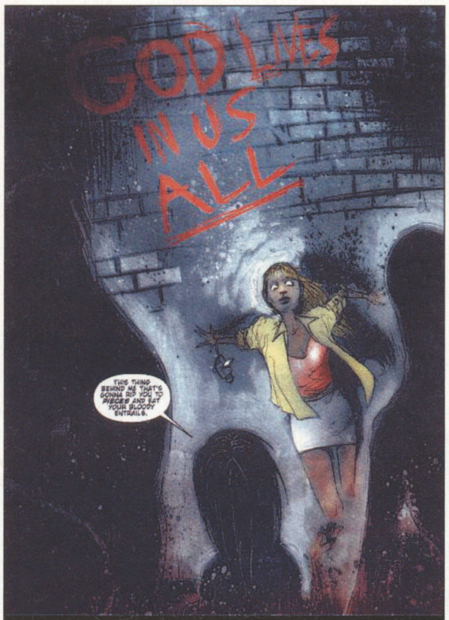
Игры серии Silent Hill проданы по всему миру в количестве свыше 4 млн. штук. - HWNN







Страничка из Silent Hill: Dying Inside. Как же Silent Hill может обойтись без маленькой мертвой девочки (в дальнейшем - ММД). На этой картинке ММД просит одну из героинь комикса разгадать загадку.
Что такое: с двумя головами, одним ртом и без мозгов!.. Сдаешься!



Правильный ответ: Эти твари, что стоят за моей спиной. Они собираются разорвать тебя на кусочки и сожрать твои окровавленные внутренности (Надпись на стене: Бог живет во ВСЕХ нас.)



Тут появляется еще один персонаж с шотганом и портит ММД настроение на весь вечер...

СВЕТ КЛИНОМ

А вы не были на Гаити? И не стоит туда собираться

Ну-ка, отгадайте, на кого у нас в этом году все шишки сыпятся? Правильно, на GTA и ее создателей Rockstar North (в девичестве – DMA Design). Вот и сейчас стало известно, что гаитянская диаспора в Нью-Йорке провела демонстрацию перед городской мэрией, призывая запретить продажу Vice City и объявить бойкот всем продуктам Take 2 (издатель серии GTA).

Нег... э... гаитоамериканцы (так, наверное, их нужно называть?) считают, что игра является рассадником расизма, заставляет думать, что ничем другим, кроме организованной преступности, гаитянцы заниматься не способны, и призывает гаитянцев убивать.

Эта маленькая гордая страна занимает аж пол-острова





На самом деле на Гаити живут добродушные и мирные люди (на фото - церемония культа вуду)

Еще одна демонстрация прошла 5 декабря возле офиса Rockstar и гипермаркета Wallmart. Единственная реакция разработчиков и издателей Vice City пока что заключается во фразе "не стоит выдирать отдельные куски из контекста". Мудрое, кстати, замечание.

Немного позже стало известно имя человека, подвигшего бедных иммигрантов на столь дерзкий шаг. Как оказалось, это наш старый знакомый. Читайте дальше... - А.Р.

Неутомимый Джек "Пулемет" Томпсон

Адвокат Джек Томпсон из Майами нашел для себя очередное развлечение, на этот раз не в суде, а в законодательных органах американского общества. Именно с его подачи гаитянская диаспора Нью-Йорка требует запретить продажу Grand Theft Auto: Vice City, потому что главный герой игры призывает в ней перебить всех гаитянцев ("Let's kill all the Haitians!"). Джек заготовил проект закона штата Нью-Йорк, запрещающий продажу любых игр, в которых происходит убийство людей в связи с их принадлежностью к какой-либо расе, этнической группе, религии, полу, сексуальной ориентации или роду деятельности, в том числе - правоохранительной.

Кстати, у Томпсона есть собственный сайт Stopkill.com, на котором утверждается, что там, где есть видеоигры, если хорошенько порыться, можно найти и убийц. А игры - вовсе не игры, но тренажеры снайперов и наставления по поведению в "убийственных" ситуациях. Единственный способ остановить эту напасть - огромные денежные штрафы, налагаемые на игровые компании.



Неудивительно, что, как только в новостях мелькнет очередной подросток с ружьем, как Джек - тут как тут с тезисом о том, что, если хорошенько поискать в комнате новоиспеченного киллера, обнаружится очередная безнравственная игрушками. С такой же легкостью можно предсказать, например, что убийца ел овощи. И пил напитки от "Кока-Колы"! Тоже богатая компания. А еще слушал резвую музыку. Далее - везде.


Акелла
XIII
DARGAUD
pc cdrom
Кто он? Политический убийца, оборвавший своей пулей жизнь президента или пешка в чьей-то безжалостной игре? Лишь знак XIII, вытатуированный на груди, и ключ от сейфа могут дать ответ и шанс на выживание в новом убойном FPS!
Графический движок Unreal™ следующего поколения;
Полная интерактивность игровой вселенной!
Огромное разнообразие оружия приятно поразит вас: 4 вида пистолета, винтовки, различное холодное оружие (включая метательные ножи), и многое другое!
© 2003 "Akella",© 2003 "UbiSoft",© 2003 "Dargaud"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
UBISOFT
Akella

До "игровой" полосы в своей карьере Томпсон пытался добиться импичмента "друга Билла", а когда затея провалилась, он потребовал за это осудить... сенат США.

Страшно подумать, что будет, когда Томпсону попадется на глаза что-нибуль хентайное. Его глубочайшие страхи и опасения, связанные с сексом, тут же найдут свое воплощение. Ведь там такие тентакли... – HWNN

Тони Блэр похвалил британскую игровую индустрию

Британская организация Entertainment Software Charity (ESC) объявила о пятилетнем плане расширения поддержки государственной программы Academies Programme, чем снискала похвальный отзыв премьер-министра Тони Блэра.

Программа направлена на повышение оснащенности школ Великобритании, ее лозунг "Школы - создаем будущее с помощью игр и поп-культуры". Причем речь идет не только о банальном выделении денег соответствующему фонду, но и об акциях, связанных с конкретным нахождением ресурсов (компьютеров, оргтехники и т.д.) для конкретных учебных заведений.



"Я хочу поблагодарить компьютерную и игровую индустрии за тот важный вклад, который они делают в экономику страны", - с этими словами Тони Блэр обратился к аудитории на ежегодном обеде представителей индустрии In Din. Произнес он их, правда, с экрана, на котором демонстрировалась запись речи премьера. Но сути это не меняет. - HWNN

Создателей Grand Theft Auto обвиняют в наглом плагиате

А под занавес месяца стало известно, что обвинения в неполиткорректности – далеко не единственное, с чем девелоперам из Rockstar предстоит столкнуться в новом году. Программист Марк Галлахер подал в суд на компанию Rockstar North. Сейчас Марк работает компьютерным консультантом, а вот с 1991 по 1993 год он трудился над некой игрой Crime, Inc. В 1993 году он пришел в офис компании DMA Design (костяк этой девелоперской конторы лег в основу нынешней Rockstar North) с демо-версией своего творения в надежде в качестве вознаграждения за свои бессонные ночи получить престижную работу. В общем, десять лет назад Галлахер так и не стал девелопером. Говоря проще, его отфутболили вместе с его проектом Crime, Inc. Теперь Марк заявляет, что в основу вышедшей в конце 1997 года первой части Grand Theft Auto легла та самая демо-версия, оставленная им в офисе компании в качестве своеобразного резюме. За нарушение авторских прав истец требует возместить ему моральный ущерб, оцениваемый им в 1,5 миллиона фунтов стерлингов. В ответ на это руководители Rockstar North заявляют, что не сомневаются, что в зале суда они в пух и в прах разобьют атаки Галлахера, ибо концепция игры родилась в стенах компании самостоятельно и оттачивалась до кристального состояния долгие четыре года.

Кстати, бывший сотрудник DMA Design Брайан Баглоу поделился с прессой уникальными воспоминаниями о тех годах. Оказывается, первоначально концепция первой части GTA сводилась к тому, что вы должны были играть за полицейского и предотвращать грабежи, убийства, и, конечно же, угон машин с улиц. Цитируем дословно: "Решение сделать из копа преступника было принято на одной очень продолжительной, бурной и достаточно шумной встрече дизайнеров проекта. К счастью, оно сработало".

Со своей стороны заметим, что Марк Галлахер требует не так уж и много. Американские юристы пытаются выкачать из издавшей Grand Theft Auto 3 компании Take Two Interactive десятки миллионов долларов по куда более смехотворным обвинениям. – В.Ч.

Четвертая "Цивилизация" - в разработке!



Не похож Джефф на болтуна… А вот на человека, который знает когда и где допустить "утечку информации" очень даже

Глава Firaxis - Джефф Бриггс проговорился во время интервью представителю сайта GameDaily о том, что в настоящее время компания разрабатывает две игры. Первая - продолжение классической Pirats!, а вторая - четвертая часть Civilization. Подробностей пока никаких. - HWNN

У Capcom Europe будет новый президент

Президент европейского отделения Capcom Сигеру Ота покинул свой пост. Сейчас на это место претендует сразу пятеро кандидатов, среди них есть довольно известные в игровой индустрии управленцы, такие, как Шон Бреннан и Тим Кристиан. Руководство знаменитой японской компании заверило, что данные перестановки никак не повлияют на график переноса ряда популярных приставочных игр от Capcom на PC. - В.Ч.

Учитель сказал...

То, что многие университеты мира (по крайней мере, Америки и Австралии) предлагают своим студентам возможность получить диплом в области компьютерно-игрового дизайна, уже давно не новость.

Новость же заключается в том, что подобная возможность появилась теперь и у китайских студентов. В программу университета провинции Сычуань был включен соответствующий курс. - А.Р.

Помним, скорбим

"Черный остров" уходит под воду

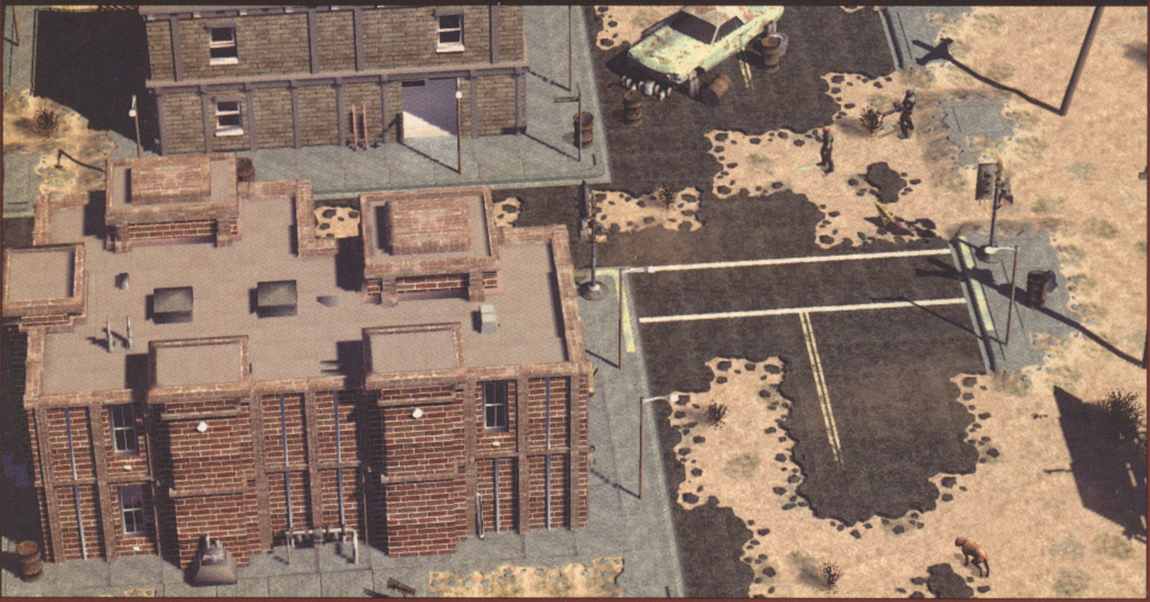
В прошлом месяце Interplay уволила весь штат сотрудников студии Black Isle. Одной из главных причин такого решения стали разногласия между Interplay и BIS по поводу будущего вселенной Fallout. Издатель ставит на вторую часть приставочного Brotherhood of Steel, разработчики же хотели в первую очередь закончить проект Van Buren (под этим именем, как уже давно стало очевидно, скрывается Fallout 3). В результате, четырнадцать человек уволены, права на название Black Isle Studios остались у Interplay, а продолжением "Фолла" займутся совсем другие люди. Причем в связи с тем, что проект для приставок Brotherhood of Steel 2 пока что существует лишь в фантазиях издателей, все силы будут брошены на ее скорейшее завершение, а почти готовый Fallout 3 отложен на неопределенное время.

Уход Сойера в ноябре был первым звонком, и стоило, конечно, ожидать продолжение неприятностей. Но кто же мог представить, что все будет настолько плохо. Потом была волна сообщений. Девелоперы, уволенные из BIS, выражали надежду на возможность выкупа лицензии у Interplay, та в свою очередь уверяла, что проект не закрыт, а именно отложен. Но это все было лишь хлопанье крыльев стервятников над остывающим телом. - А.Р.

Старый добрый Vault, достался ты на разграбление мутантам да маркетологам



Уровни были, по меньшей мере, двухэтажными



Родители согласились с рейтингами ESRB



Исследование было проведено компанией Peter D. Hart Research Associates по заказу Entertainment Software Rating Board (ESRB). Его результаты показали, что большинство родителей одобряют выставляемые ESRB рейтинги. По ходу дела было опрошено 400 выбранных случайным образом родителей (отлавливали их, кстати, в гипермаркетах различных штатов США). 77 процентов респондентов считают, что выставленные играм рейтинги практически верны, семь процентов - что рейтинги слишком строги, и 16 процентов - что рейтинги слишком мягкие. – HWNN

Выставки бывают разные

В этом месяце впервые в истории Поднебесной в Пекине проходит компьютерно-игровая выставка.

К участию приглашены девелоперы из Кореи и Японии. В программе - конференции, посвященные проблемам игрового дизайна и борьбе с софтверным пиратством. Ожидается, что ведущая роль на выставке будет отведена Nintendo и Sony, активно продвигающим свои продукты на китайский рынок.

Выставка, получившая название ChinaJoy, стартовала четвертого января в Пекинском Выставочном Центре. - А.Р. .

Врагу не сдается...

"Загарпунить" Ubi Soft не удалось



Посмотрите на него в последний раз

Издательский дом Ubi Soft решил не издавать четвертую серию известной военно-морской стратегии Larry Bond's Harpoon IV. Вице-президент компании по маркетингу Тони Ки заявил по этому поводу следующее: "Мы намерены издавать только игры высокого класса, а Harpoon IV под это определение никак не подходит. По нашему мнению, качество игры не смогло бы достичь уровня ожиданий игроков".

Сейчас рассматривается возможность продажи исходного кода игры третьей стороне, буде такая найдется. Пока что желание приобрести движок Harpoon IV изъявляет только сообщество фанов, образовавшееся на форумах игры. - А.Р.

Дела релизные

Наполеоновские планы Take 2

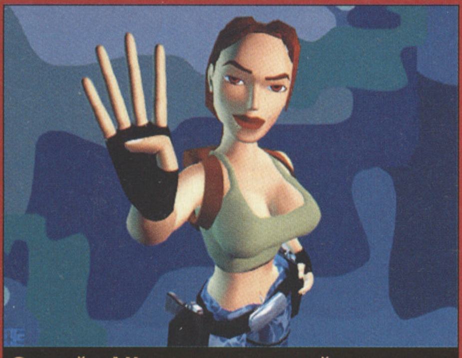
Издательство Take Two Interactive опубликовало список грядущих релизов. Из него следует, что под эгидой Rockstar ведется разработка проекта The Warrior, который будет целиком и полностью опираться на сюжетные перипетии одноименного фильма от Paramount Pictures. Выход приставочной версии четвертой части Grand Theft Auto намечен на конец 2004 года, а PC-версии лишь на весну 2005-го. Зато есть и радостные новости. В скором времени на PC появится последняя игра от создателей GTA – зубодробительный экшен Manhunt. Наконец, в 2004 году со стапелей издательства сойдет адд-он к комбатсиму Hidden & Dangerous 2. – В.Ч.

Это тот самый скандальный Manhunt. Какие-то недружелюбные персонажи...



КОРПОРАТИВНАЯ ЭТИКА

Купившие слона



Спокойно! Четыре пятых акций все еще в нашем кармане!

Десятого декабря международная инвестиционная фирма Schroders приобрела 19,1 процента акций Eidos Interactive. Сумма сделки составила тридцать два миллиона фунтов стерлингов. Не исключено, что в дальнейшем Schroders приобретет как минимум контрольный пакет Eidos.

В настоящее время Eidos Interactive чувствует себя хорошо. Выпущенная летом этого года Tomb Raider: The Angel of Darkness продавалась неплохо, хотя и не так, как того можно было ожидать. С другой стороны, версия Tomb Raider для мобильных телефонов продается очень даже успешно. Настолько, что Eidos объявила о создании подразделения New Media Division, занимающегося играми для мобильных телефонов. Одним словом, Schroders сделала очень неплохое капиталовложение. - Ю.П.

Симпсон отправляется в суд

Компания Sega of America подала в суд на лидера игровой индустрии, компанию Electronic Arts Inc. (а также - на Fox Filmed Entertainment, Radical Games Ltd. и Fox Interactive; последняя в настоящее время находится под контролем Vivendi Games). Sega утверждает, что разработанная Fox Interactive и Radical Games и изданная в 2001 году Electronic Arts игра "Simpsons Road Rage" является плагиатом по отношению к "Crazy Taxi", ключевые моменты которой запатентованы Sega.



Найдите десять отличий (и выиграете повестку в суд)

Иск был подан 2 декабря в федеральный суд Сан-Франциско. Адвокаты Sega утверждают, что в "симпсоновской" игре специально скопирован и сымитирован геймплей "Crazy Taxi". В Патенте США за номером 138 запатентована суть игры, в которой главным героем выступает водитель такси, которому приходится выполнять всевозможные трюки для того, чтобы быстро доставить пассажиров по назначению.

Sega ссылается на статьи в игровых журналах, в которых было отмечена похожесть игрушек, а в одной из них даже было сказано: "...бессовестный образец воровства дизайна".

Требование иска - изъять из продажи и прекратить импорт "Simpsons Road Rage", которая уже разошлась в количестве свыше миллиона экземпляров. Также предлагается возместить упущенную выгоду. – HWNN

Ах, как они поют!

Компания Vivendi обнародовала информацию о финансовых результатах за последний квартал и с начала года (по состоянию на 30 сентября).

Доходы за третий квартал - $7.1 млрд. (в прошлом году за тот же период - $7.6 млрд.). С начала года компания заработала $21.9 млрд. (против $23.7 в прошлом году).

Что касается Vivendi Universal Games, то ее доходы в третьем квартале составили $93.0 млн. ($201.0 млн. в прошлом году). За девять месяцев игровое подразделение Vivendi заработало $383.0 млн. ($606.2 млн. в прошлом году).

Причину снижения доходов компания видит в увеличении количества возвратов проданных игр и снижении цен. Напомним, Vivendi осуществляет реструктуризацию бизнеса, которая должна учесть и исправить негативные тенденции. - HWNN

Take-Two заполучила TDK Mediactive

Компания Take-Two Interactive Software, Inc. объявила о покупке расположенной в Калифорнии компании-издателя TDK Mediactive, Inc., в активе которой выпуск таких тайтлов, как The Haunted Mansion, Pirates of the Caribbean, The Land Before Time, Robotech, The Muppets и Corvette.

Сумма сделки составила примерно $12.8 млн., дополнительно Take-Two потратила около $9.7 млн. на оплату обязательств

Убивать – плохо! Даже террористов

Еще один политик обратил свой взор на игры

В США полно разношерстных политиков. Среди них есть и такие, которым компьютерные игры как кость в горле. Хотя еще не известно, пробовали ли они сами хоть раз одну из критикуемых игр или же где-то урвали громкое название и болтают о нем в своих многочисленных речах налево и направо? В полку таких политиков прибыло. Конгрессмен от штата Калифорния Лиланд Йи решил пойти по проторенной сенатором Либерманом дорожке. Лиланд что есть мочи продвигает идею о том, чтобы запретить продажу всех до единого шутеров от первого лица подросткам, не достигшим 17 лет. Вот что в своих речах говорит бывший детский психолог, а теперь действующий конгрессмен: "Шутеры от первого лица на самом деле учат детей, как убивать и как наносить увечья другим людям. Они должны быть приравнены к порнографии и табаку, которые тоже имеют пагубный эффект. Их продажа подростам запрещена, то же следует сделать и с такими играми". Если предлагаемый Лиландом законопроект обретет силу, то во всех торгующих играми магазинах продавцы будут обязаны размещать все имеющиеся в наличие диски с FPS на отдельных стендах.

Tom Clancy`s Rainbow Six 3: Raven Shield. Ай, ай, ай! Вы только что убили террориста в игре с видом от первого лица



Интересно, знает ли конгрессмен о том, что в столь ненавидимой политиками Grand Theft Auto 3 камера установлена за спиной главного героя, а вид из глаз появляется только во время стрельбы из снайперской винтовки? – В.Ч.

TDK по отношению к компании TDK USA. По условиям сделки, TDK теряет права на публикацию игровых продуктов на основе очередных серий мультфильма Shrek от DreamWorks. Отныне TDK Mediactive станет именоваться Take-Two Licensing, Inc. – HWNN

Сладкое слово "Свобода"

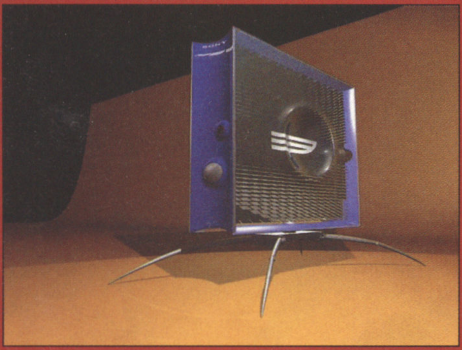


Вот такой софт создает и продвигает DAS

Студия Freedom Games куплена компанией Dynamic Animation Systems (DAS). Новый владелец, прежде всего, намерен до конца использовать потенциал серии Squad Assault. В ближайших планах порт Squad Assault: West Front на Xbox и оснащение последующих игр движками от DAS (Apex Graphics Engine и Force Game Engine). А в качестве заделов на будущее тандем Freedom Games-DAS планирует создание серий варгеймов, посвященных Гражданской войне в США и гипотетическим сценариям войн недалекого будущего.

Как и полагается в подобных случаях, и Дэвид Слэйтон (глава DAS), и Джон Дэвидсон (основатель Freedom Games), и Эрик Янг (ведущий дизайнер Freedom Games) обменялись взаимными любезностями. - А.Р.

Новая волна приставочных войн начнется с упреждения конкурентов?



Появление новых приставок от Microsoft и Nintendo состоится уже в следующем году, а не в 2005-2006, как ожидалось.

Так Microsoft вероятно продемонстрирует новую "коробку" в марте в ходе Games Developers Conference, играя на опережение старта PlayStation 3, приуроченного к концу года. Nintendo также планирует релиз нового GameBoy в начале следующего года, т.е. раньше, чем в магазины попадет PSP от Sony. Очередная консоль в серии GameCube ожидается до конца 2004 года.

Компания Sony собирается приступить к продажам PSP на Рождество 2004, причем некоторые аналитики склоняются к мысли, что уже на очередной E3 в мае будет продемонстрирована PS3. – HWNN

И кто сказал, что мертвые не кусаются?



Завершен давний спор между издательством Atari и Комитетом по стандартизации рекламы Англии. Напомним, что вес сыр-бор возник из-за того, что в свое время компания разместила в журнале Aware довольно забавную рекламу популярного виртуального тира House of the Dead. На странице был изображен хорошенько разложившийся труп с двумя входными отверстиями от огнестрельного оружия, а по его лицу стекала синяя краска, символизирующая кровь. Внизу картины прилагалась тщательно выведенная детской ручонкой надпись: "Хороший зомби – мертвый зомби". Так вот, в свое время один из читателей данного журнала (к сожалению, великий поборник чести решил остаться неизвестным) счел, что такая реклама является чересчур оскорбительной и неуместной. Разумеется, после этого последовало заявление в соответствующие органы. В итоге лишь сейчас Комитет по стандартизации рекламы Англии разрешил вопрос миром. Он порекомендовал Atari отказаться от подобного способа продвижения в свет своих товаров и впредь консультироваться с его сотрудниками по поводу этической стороны своих рекламных акций в британской периодической прессе. – В.Ч.

Старшая сестра ставит Kuji в угол

Так и не выпустившая в свет вторую часть Train Simulator, английская компания Kuji в качестве наказания от издательства Microsoft подвергнется кардинальной реконструкции. В скором времени Kuji не будет гулять сама по себе, а приобретет статус внутренний игровой студии корпорации, а также окажется разбитой на четыре подразделения. Первое займется экшенами, второе – гоночными проектами, третье – игрушками для мобильных телефонов, четвертое – поддержкой уже вышедших проектов. – В.Ч.

Sony Computer Entertainment вскоре уйдет под крыло Sony Corporation

Руководство корпорации Sony сделало заявление о том, что в ближайшее время компания намерена полностью перевести в свою собственность игровое подразделение Sony Computer Entertainment. Не секрет, что управляющий директор Sony Computer Entertainment Кен Кутараги обладает внушительной долей акций компании. Именно их не достает SONY для получения контрольного пакета. Поэтому головная контора намерена сделать Кутараги предложение, от которого он не сможет отказаться, ибо вряд ли кто еще сможет оценить его акции в 3,8 миллиарда йен, что равняется почти 35 миллионам долларов США. Напомним, что Кутараги сан стал первым в истории Sony Corporation должностным лицом, умудрившимся купить акции руководимого им подразделения. Произошло это в далеком 1996 году. – В.Ч.

SCI Games делится своей радостью

Английское издательство SCI Games опубликовало результаты своих финансовых достижений. Оказывается, минувший год принес компании рекордный для нее товарооборот в 28,5 миллионов фунтов стерлингов, что на 61 процент выше показателей предыдущего года. При этом прибыль увеличилась на 59 процентов и составила 3,5 миллиона фунтов стерлингов.

Помимо этого руководство издательства пролило свет в отношении грядущих проектов. Не трудно догадаться, что Conflict: Vietnam в сентябре 2004 года отправит своих поклонников сами знаете куда, при этом уже анонсирована четвертая часть комбатсима. Но самое главное – это выход в 2005 году римейка культовой мясной гонки Carmageddon. К сожалению, первые подробности появятся только весной. – В.Ч.

Без елочки не возвращайся

За считанные дни до наступления рождественских праздников руководство издательства Vivendi Universal Games приняло решение уволить из рядов компании 70 сотрудников. Причем, кадровая чистка затронула целый ряд известных игровых контор. Среди них числятся такие монстры индустрии, как Blizzard, Sierra, Black Label, Knowledge Adventure и Universal Interactive Studios. – В.Ч.

Закрома Activision

Издательство Activision вместо заявленных ранее $390 млн. планирует заработать в третьем квартале текущего финансового года $480 млн., а за весь год – $870 млн., хотя ранее менеджеры компании прогнозировали лишь $780 млн.. По предварительным прикидкам акции Activision поднимутся в цене примерно на 16 процентов, что составит $19 за штуку. Своим успехом компания обязана феноменальным продажам Tony Hawk`s Underground и Call of Duty. – В.Ч.

Недобитки не дремлют!

Операция Silent Storm продолжается

Nival Interactive анонсировала дополнение к игре "Операция Silent Storm". Рабочее название проекта "Операция Silent Storm: Часовые".



Действие адд-она разворачивается в послевоенные годы, когда из пепла и хаоса отгремевших сражений вновь поднимает голову "Молот Тора". На этот раз путь к мировому господству "Молота" преграждает тайная организация ветеранов диверсионных подразделений – "Часовые", которые стремятся покончить с угрозой раз и навсегда.

Помимо захватывающего сюжета, в игре вас ждут операции в пустыне, бои на секретных базах, в заброшенных шахтах и индустриальных подземельях.

Однако это еще не все. Вам предстоит нанимать бойцов для участия в операциях, а также изыскивать средства на покупку оружия и снаряжения, выполняя различные дополнительные задания. Теперь состав и экипировка диверсионной группы будут целиком зависеть от эффективности ваших действий.

Концепция игры все больше и больше напоминает Jagged Alliance, что может только радовать. - А.И.



Лопата — друг солдата!

Что-то давно не было рейтингов

Лучшая игра всех времен и народов



Half-Life 2: интересно, сможет ли пробиться в десятку кандидат от XXI столетия, представляющий исключительно PC?

Ассоциация издателей развлекательного программного обеспечения ELSPA с целью выявить лучшую игру за всю историю человечества провели по всему миру опрос геймеров. Оказывается, игрой всех времен и народов стали приключения знаменитого сеговского ежика Соника. Причем, в десятку в основном вошли игры, выпущенные в свет в середине 90-х годов, а первые три места и вовсе занимают приставочные тайтлы. В общем, смотрите Top-10 и делайте выводы:

1. *Sonic the Hedgehog (1991)*
2. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998)*
3. *Pac-Man (1983)*
4. *Tomb Raider (1996)*
5. *Space Invaders (1980)*
6. *Final Fantasy VII (1997)*
7. *Elite (1985)*
8. *Super Mario (1985)*
9. *Half-Life (1998)*
10. *Grand Theft Auto: Vice City (2002)*

P.S. Собственно говоря, а где же DOOM? – В.Ч.

Новые цензоры

И правда, давно. Вот вам еще один

Американская правительственная контора National Institute on Media and the Family опубликовала ежегодный отчет, повествующий о насилии в компьютерных и видеоиграх и о том, как оно влияет на психологию детей. Оказывается, в США среди подростков в игры постоянно рубится 87 процентов, причем из них 96 процентов занимаются этим делом с завидной регулярностью. В качестве бонуса National Institute on Media and the Family сформировала список десяти самых "пушистых" и самых кровожадных игр 2003 года. Итак, среди добреньких:

1. *SimCity 4*
2. *Zelda: The Windwaker*
3. *SSX 3*
4. *NBA Street Vol. 2*
5. *Top Spin*
6. *Rise of Nations*
7. *Madden NFL 2004*
8. *Flight Simulator 2004*
9. *Mario & Luigi: Superstar Saga*
10. *Rayman 3*

Десятка же преданных анафеме игр выглядит следующим образом:

1. *Manhunt*
2. *Road Kill*
3. *Outlaw Volleyball*
4. *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*
5. *Def Jam Vendetta*
6. *True Crime: Streets of L.A.*
7. *Backyard Wrestling: Don't try This at Home*
8. *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*
9. *WarCraft III: The Frozen Throne Expansion*
10. *Postal 2*

Обратите внимание, в жесточайших играх затесался WarCraft III. Орки, эльфы, люди, гномы – все они только и делают, что убивают друг друга. Похоже, нужно будет заодно запретить и книги Толкиена. – В.Ч.

Duke Nukem Forever or Never?

Делайте ставки, господа и дамы



Облаченный в джинсовые шорты Скот Миллер на фоне своего популярного творения

Nival Interactive анонсировала дополнение к игре "Операция Silent Storm". Рабочее название проекта "Операция Silent Storm: Часовые".

Действие адд-она разворачивается в послевоенные годы, когда из пепла и хаоса отгремевших сражений вновь поднимает голову "Молот Тора". На этот раз путь к мировому господству "Молота" преграждает тайная организация ветеранов диверсионных подразделений – "Часовые", которые стремятся покончить с угрозой раз и навсегда.

Помимо захватывающего сюжета, в игре вас ждут операции в пустыне, бои на секретных базах, в заброшенных шахтах и индустриальных подземельях.

Однако это еще не все. Вам предстоит нанимать бойцов для участия в операциях, а также изыскивать средства на покупку оружия и снаряжения, выполняя различные дополнительные задания. Теперь состав и экипировка диверсионной группы будут целиком зависеть от эффективности ваших действий.

Концепция игры все больше и больше напоминает Jagged Alliance, что может только радовать. - А.И.



Оформление коробки игры было готово еще в 2000 году

Жертва инквизиции

Визит дамы, приятной во всех отношениях

"Акелла" договорилась с Enlight Software об издании на территории России, СНГ и стран Балтии исторической стратегии с элементами ролевой игры "Жанна д'Арк" (Wars & Warriors: Joan of Arc).

Восхождение Жанны д'Арк на Олимп мировой истории началось с легенды о "деве, которая спасет Францию", а закончилось несправедливым судом и костром. В 1429 году Жанна вдохновила народ Франции на борьбу с интервенцией одной из самых могущественных держав того времени - Англии. Она стала воином, полководцем и самой загадочной фигурой Столетней войны 1337-1453 годов. О ее подвигах и фактах жизни еще много столетий будут спорить историки, писатели напишут о ней не одну книгу, а Enlight Software и Тревор Чан, известный по играм Capitalism и Seven Kingdoms, сделают увлекательную трехмерную стратегию с элементами экшена и RPG.

Выход русскоязычной версии игры состоится в первом квартале 2004 года. - А.И.

Какая решительная, однако, барышня!



СМЕРТЬ ИМ БУДЕТ К ЛИЦУ

Американский закон против спама на столе у Буша

Палата представителей конгресса США единогласно одобрила доработанный проект федерального закона, по которому за рассылку спама по электронной почте можно схлопотать пять лет тюрьмы и подвергнуться штрафу до $6 млн. Дело за малым - закон должен утвердить президент Джордж Буш.



Закон носит название "Controlling the Assault of Non-Solicited Pornography and Marketing (CAN-SPAM) Act of 2003", и есть все шансы, что Буш подмахнет его уже к тому моменту, как вы будете держать этот номер в руках.

Ежедневно по всему миру рассылается порядка 13 миллиардов спамерских посланий, что составляет примерно половину от всей электронной почты. Новый закон предусматривает возможность рассылки так называемого "легального" спама, т.к. у пользователей Сети будет возможность выбора: хотят они или не хотят получать коммерческие рассылки. Что печально, физическим лицам не будет позволено лично подавать на спамеров в суд (только через государственных адвокатов). Это право будет предоставлено интернет-провайдерам. Через шесть месяцев после принятия закона Конгресс вернется к вопросу о спаме в связи с созданием национального списка "do-not-spam" (в настоящее время имеется аналогичный список "не нужно звонить", касающийся телемагазинов).

Закон CAN-SPAM предусматривает год лишения свободы уже за то, что в заголовке коммерческого письма будет содержаться вводящая в заблуждение информация.

Что любопытно, в рассмотренном в октябре исходном варианте закона предлагались существенно меньшие наказания. Так "стоимость" разового спамерского послания выросла с $250 до $2 млн. – HWNN

Лед тронулся, господа спамеры!

С подачи властей штата Западная Виргиния 11 декабря был арестован житель штата Северная Каролина, которого обвинили в рассылке спама по электронной почте. Это первый случай применения нового антиспамерского закона США. Обвиняемому светит до двух десятков лет тюремного заключения.

Генеральный прокурор штата Джерри Килгор сообщил, что Джереми Джейнс был арестован в городе Рэйли (штат Северная Каролина) в связи с тем, что он четыре раза воспользовался незаконными средствами для рассылки спама. В настоящее время ведутся переговоры об аресте еще одного спамера - Ричарда Рутовски, против которого выдвинуты аналогичные обвинения.

Джейнсу инкриминируется превышение количества почтовых сообщений, которые можно разослать для продвижения товара на рынок. Также Джейнс фальсифицировал в письмах роутинговую информацию. По закону штата Виргиния, подобные вещи тянут на срок заключения от одного до пяти лет (за каждый случай).

Любопытно и то, что власти Виргинии добрались до жителя Северной Каролины, т.к. последний при рассылке спама воспользовался компьютерами, находящимися в Виргинии.

Через Виргинию проходит порядка 50 процентов мирового интернет-трафика, т.к. именно в этом штате расположены такие гиганты интернет-индустрии, как Time Warner Inc., American Online и MCI. – HWNN

Ты помнишь, как все начиналось?



Спаму – бой! ЕС наносит ответный удар

Вслед за американцами, широким фронтом выступающими против спама, решил принять соответствующие поправки к законодательству и Евросоюз. Теперь судебному преследованию могут быть подвергнуты все распространители этого "бича электронной почты". Согласно новому закону, рассылка коммерческой почты и текстовых сообщений в случае, если получатель не давал своего согласия на их получение, теперь будет считаться уголовным преступлением. Размеры штрафов будут варьироваться, начальная сумма может составлять от 5000 евро. В случае если иск будет подан против организации, верхний порог штрафа не установлен. Стоит отметить, что большинство распространителей спама не являются резидентами стран ЕС, следовательно, их уголовное преследование будет немного затруднено. Однако сам факт принятия такого закона оставляет надежду, что в скором времени "Центр американского английского" и прочие фирмы, столь активно рассылающие свою рекламу по электронным ящикам ничего не подозревающих пользователей всемирной паутины, будут привлечены к ответу. - А.Б.

Блиц 2!

Прослышав про "Silent Storm: Часовых" мы выбрались в гости к Nival, где заодно посмотрели и вторую часть "Блицкрига"

Нам продемонстрировали совсем молоденькую версию игры, которая уже может похвастаться неплохими эффектами, плавающей камерой и полигонными солдатиками. Нам, впрочем, тут же сказали, что все еще десять раз успеют переделать и перекрасить. А мы в это время смотрели как "Пантеры" бодро валят стройные кипарисы и перемалывают гусеницами фонари на площади какого-то европейского городка.

Из новинок игрового процесса планируются морские юниты: большие корабли, как стационарные огневые точки, и техника поменьше - десантные боты, патрульные катера в качестве полноценной подоречной техники.

Сделают упор на привязку к столь популярной сейчас историчности. Вплоть до того, что появятся юниты с именами реально существовавших людей, вроде снайпера Зайцева или асса Люфтваффе Хартманна.

Этакие герои, поднимающие мораль остальным юнитам. Сами понимаете, если в колонне машин есть танк Виттманна, то остальные водители будут чувствовать себя гораздо уверенней. Впрочем, герои останутся людьми и не будут обладать совсем уж сказочными параметрам, да и на каждого Витманна найдется свой Покрышкин.

В работе пока находятся множество идей. Например, если остовы сгоревших танков не будут исчезать с поля боя, внесет ли это дополнительные тактические фишки в геймплей? И если все-таки сгоревшие каркасы будут оставаться, то может тогда разрешить пехоте в них прятаться? А теперь давайте посмотрим, можно ли будет в это играть...

До выхода игры все не один раз успеет измениться, но можно сказать с уверенностью - мы еще не раз вернемся ко второму "Блицкригу". - К.П.

Дайте мне две инженерные машинки, три взвода пехоты, тридцать минут и я превращу этот городок в неприступную крепость



Поле боя можно будет рассмотреть вблизи. Еще немного приблизить и будет похоже на "Вторую Мировую" от "1С"

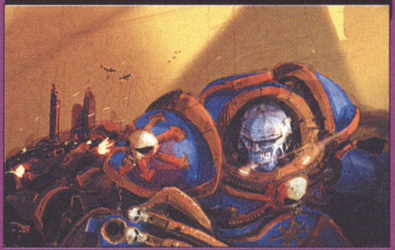


Ультрамарин жарил тело...

Но маленькие серые Тау все равно круче

Несколько месяцев назад мы, наконец-то, дождались первого шутера по мотивам вселенной Warhammer 40000. Теперь нас ждет первая стратегия в реальном времени. Называться первая Warhammer 40K-RTS будет Warhammer 40,000: Dawn of War. Никаких подробностей относительно того, что она будет собой представлять, пока нет, зато известно, кто игру делает. Это студия Relic Entertainment, создатель Homeworld и Impossible Creatures. Можно смело надеяться, что нас ждет как минимум очень качественная игра с современной графикой. Издателем выступает THQ. Предполагаемая дата выхода - конец 2004 года. Разработчики обещают нам эпические битвы - это Relic действительно умеет делать. - Ю.П.

Суровый парень. А других во вселенной WH40K и не держат



Нет, пулемета я вам не дам...

Обратите-ка свой взор на прилагающуюся картинку. Ничего не напоминает, а?

Пулемета у нее естественно нет, но сей концепт-кар от "Пежо", получивший имя Hoggar, просто-таки идентичная копия багги Warthog из Halo. Ни Microsoft, ни Peugeot пока что не прокомментировали сей очевидный факт. Интересно, пойдет ли это чудо в серию, и сколько оно может стоить? - А.Р.



Исполнить пророчество

Galactic Civilizations обзаводится адд-оном

На официальном сайте Galactic Civilizations, одной из лучших глобальных космических стратегий уходящего года от компании Stardock, появилось сообщение о готовящемся адд-оне к этой замечательной игре.

В Galactic Civilizations: Altarian Prophecy игрока встретят три новых инструмента для творчества: редакторы карт, сценариев и кампаний. Эти утилиты позволят фанатам блеснуть своей фантазией.

Поналетели всякие, Шеридана на вас нет!

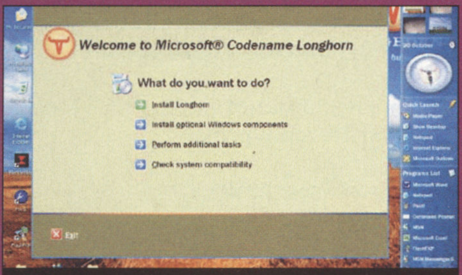


Кроме этого, в Altarian Prophecy игрокам будет предложена сингловая кампания, повествующая о том, что в XXII веке человечество вступило в контакт с пятью внеземными цивилизациями. Одна из этих рас (Альтариане) была удивительно похожа на людей. Также игроку придется отправиться в долгое путешествие, в ходе которого он столкнется с еще двумя новыми цивилизациями. Они не только знают о прошлом Альтариан, но и обладают знаниями о неком пророчестве, обещающем гибель галактики и как-то связанном с историей самих Альтариан.

Также обещаны и более мелкие радости в виде свежих кораблей и технологий, невиданных доселе чудес Галактики и улучшенного интерфейса. Все это станет доступным в феврале будущего года. - А.И.

ВПЕРЕД, КОРСАРЫ!

Пираты Молуккского пролива



Обещанного нового интерфейса еще два года ждать

Компакт-диск с новой операционной системой Билли продается малазийскими пиратами за смешную сумму в шесть ринггитов ($1.58) в южной Малайзии. Стоимость текущей версии Windows XP - от $100 в США. Спиратенная версия была продемонстрирована на конференции майкрософтовских программеров, которая прошла в октябре в Лос-Анжелесе. "Лонгхорн" в настоящем виде нельзя считать полноценным продуктом, даже если операционка "встанет" и заработает, существует огромный риск потери данных и т.д.

Билл Гейтс считает, что Longhorn, релиз которой намечен на 2005 год, станет самым важным продуктом для Microsoft в этом десятилетии. Тем временем, украденная версия открыто продается в самом крупном торговом центре города Johor Bahru на границе с Сингапуром наряду с тысячами других пиратских продуктов. Убытки Microsoft в Малайзии, связанные с деятельностью местных пиратов, в 2002 году составили $242 млн. Представители компании работают в этом направлении с местными властями, но тех в настоящее время больше волнует беспредел местных порнодельцов. - HWNN

Евросоюз создал подразделение по борьбе с киберпреступностью

Полное название агентства - European Network and Information Security Agency (ENISA), к работе оно приступит в январе 2004 года. Основная задача юнита - координация совместного пользования информацией, связанной с киберпреступлениями, государствами Евросоюза. ENISA будет работать не только с государственными подразделениями, но и с отдельными гражданами. Среди целей агентства - минимизация последствий применения вирусов, борьба с хакерами, продвижение новых стандартов безопасности. Бюджет новой организации 24.3 млн., причем его собираются увеличить еще на 9 млн. - HWNN

Потомок викингов

Запретный плод сладок

Этот двадцатилетний норвежский программер удостоился неслабой чести - к его имени пресса теперь прибавляет приставку DVD. И звучит оно при этом так - Йон DVD Йохансен. А началось все с того, что он состряпал в конце 2002 года программулину, которая позволила просматривать принадлежащие Йону DVD на компьютере под управлением Linux. После чего он выложил софтину в сеть.

Голливуд отреагировал незамедлительно, и уже в январе 2003 года Йон предстал перед окружным судом Осло по обвинению в пиратстве. И был... оправдан. Действительно, че за дела, мой DVD: где мне удобно - там и смотрю. Обвинение такой прецедент не устроил, тут же была подана аппеляция в вышестоящий суд.



Но и Йон не стал сидеть, сложа руки. За неделю до слушания дела в аппеляционном суде разразился новый скандал с нашим героем в главной роли. На этот раз Йон решил заняться музыкой, а именно - песенками, которые можно скачать из онлайнового магазина iTunes. Ему показалось несправедливым то, что на эти музыкальные файлы навешена специальная копирайтная защита, которая препятствует их тиражированию. Йон пошустрил мозгами и состряпал новую программу, которая эту защиту обходит. Причем копия получается ничуть не хуже оригинала, т.к. софт напрямую дублирует исходный цифровой контент файла продвинутого формата MPEG-4 Advanced Audio Coding. В процессе копирования файл проигрывается в QuickTime, при этом на диск сбрасывается его незащищенная копия.

Естественно, Йон и эту программу сразу сделал достоянием общественности. А на своем сайте под названием "So Sue Me" (что в переводе означает "Ну так подайте на меня в суд") он заявил, что "продавцы продолжают сохранять полные права на продукт, который они уже продали". Это кажется ему противоестественным. Будь Йон американцем - давно бы сел, ведь там "закон жесток, но это закон". Отрадно, что Норвегия имеет собственную точку зрения по этому поводу. – HWNN

Антипиратские рейды на родине Рэйли и Дрейка

За ноябрь-декабрь британской полицией при содействии ассоциации ELSPA (Entertainment and Leisure Software Publishers Association) удалось изъять контрафактной CD-продукции на тринадцать с лишним миллионов фунтов. Рейды проводились по всей стране, включая даже небольшие городки Уэльса и Северной Ирландии. Особо отличился славный город Эдинбург. Там было арестовано огромное количество пиратских дисков с играми - на общую сумму в 10 миллионов фунтов. - А.Р.



Куча гонок в одной коробке?

Race Driver 2 – для самых запасливых

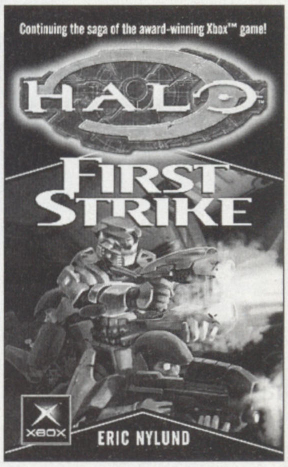
Компания Codemasters объявила о разработке Race Driver 2, релиз намечен на весну 2004 года. Мало не покажется никому, среди видов гоночных чемпионатов в настоящее время фигурируют следующие: Street Racing, Open Wheel Grand Prix, Truck Racing, GT Sports Car Racing, Rally, V8 Supercars, Rally Cross, Formula Ford, Classic Car Racing. Причем после всего этого списка в пресс-релизе стоит "и так далее". За развитием сюжета вы будете наблюдать в ходе кинематографических сцен, снятых с видом от первого лица. При этом игрок сможет разыграть собственную историю. Разработчики лицензировали для игры 52 трассы, чемпионаты и все самые навороченные гоночные автомобили (в том числе и стритрейсинговые). Обе версии (для Xbox и PC) будут содержать возможность онлайновой игры. - HWNN



Вот это наш размерчик!



Halo - война продолжается



Издательский дом Random House выпустил в свет новый роман, основанный на вселенной игры Halo.

Автором является Эрик Найлунд, перу которого также принадлежит и первый роман серии, Halo: The Fall of Reach. - A.P.

Покой нам только снится

Майский номер "Навигатора" в 2004 году снова будет посвящен играм про Вторую мировую

Продолжая нашествие игр различных жанров о Второй мировой войне, Game Factory Interactive LTD анонсировала проект Kombat, который по определению создателей является неким гибридом RTS и тактического варгейма с элементами RPG. Надо так понимать, что это будет нечто, близкое по жанру к серии Total War.

Поиграть нам дадут за любую страну, активно принимавшую участие в войне. Остальными же странами будет руководить AI. Авторы заявляют, что их игра полностью копирует структуру армейских подразделений времен 1939-1945 гг., включая все основные и специализированные отряды (среди последних разведывательные, диверсионные, санитарные отряды и вездесущий НКВД). Игроку же предстоит создать свое виртуальное "я", которое пройдет по карьерной лестнице от командира небольшого отряда до генерала. Масштаб боевых действий при этом будет, разумеется, увеличиваться от миссии к миссии.

Кроме того, нам обещают нелинейную кампанию, баталии с участием до пятнадцати тысяч юнитов (догоним и перегоним "Казаков"?), около трехсот пятидесяти различных образцов вооружения и наземной военной техники, порядка трехсот уникальных юнитов. В общем, влияние Total War на лицо.

Вот только даты выхода сего чуда пока не видно. - А.И.

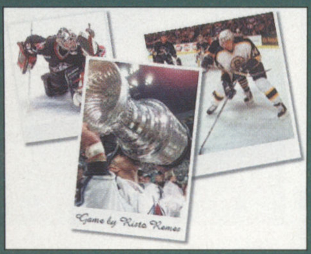


Кому немного хоккеистов?

Sports Interactive устала от футбола

Компания Sports Interactive объявила, что издателем их первого не футбольного менеджера Eastside Hockey Manager: Franchise Edition, который в данный момент находится в разработке, выступит SEGA Europe Ltd.

В пресс-релизе обе стороны нахваливают друг друга, в то время как информация о самой игре занимает всего лишь один (последний) абзац. В нем говорится о том, что в Eastside Hockey Manager: Franchise Edition мы увидим красивый и детализированный движок и массу различного хоккейного содержимого, под которым подразумевается несколько лиг, игроков с детальной статистикой, а также масса менеджерских возможностей по торговле и обмену игроками.



Выход игры запланирован на конец первого квартала 2004 года. - А.И.

Знакомый голос

Atari привлекает Голливуд для озвучки Driver 3



Компания Atari объявила о заключении контракта с четырьмя звездами Голливуда, которые примут участие в озвучке Driver 3, релиз которой намечен на весну следующего года. Также компания решила изменить название игры с несколько странного DRIV3R на классическое Driver 3.



Смотрите сегодня в "Дорожном Патруле"...





Поименно: голосом Майкла Мэдсена ("Бешеные псы", "Убить Билла") заговорит главный герой Таннер; его дружку Тобиасу Джонсу выпал голос Винга Реймса ("Криминальное чтиво", "Миссия невыполнима"); Микки Рурк отдаст свой голос зловещему предводителю международного преступного синдиката; а красотка Мишель Родригес ("Форсаж 2") одолжит свою речь Калите, сексуальной предводительнице банды угонщиков автомобилей из Майами. На PC игру стоит ждать в марте 2004 года. – HWNN



"Чудо чудное"

Оно же "диво дивное"

GMX Media объявила о том, что ею получены права на издание новой стратегии в серии Cultures - 8th Wonder of The World на территории Северной Америки, большинства европейских стран и Азии.

Разработчик - компания Funatics известна у нас по игре Northland ("Мир викингов"), изданной в России компанией "Новый Диск".



Снег идет, барбарианы ликуют

События в 8th Wonder of The World стартуют через несколько лет после окончания сюжета Northland. Герои отдыхают после бурных приключений, но в мире опять появляются темные силы. Причем какие-то странные, с которыми невозможно бороться обычными способами. Когда мир встал на краю пропасти, вожди всех наций собрались на Совет. И начались у них дебаты о том, как лучше драться с врагом. Только вот никто не мог предложить что-либо путевое. И тут обнаружили древнее предание, в котором говорилось о том, что для уничтожения зла надобно построить восемь чудес света. Как водится - призвали героев, в том числе и нашего старого знакомого Бьярни, которому в помощь приданы жена Кира и сынок Мани. В этот момент судьба мира вручается вместе с управлением игроку, которому предстоит разгадать тайну восьмого Чуда света.

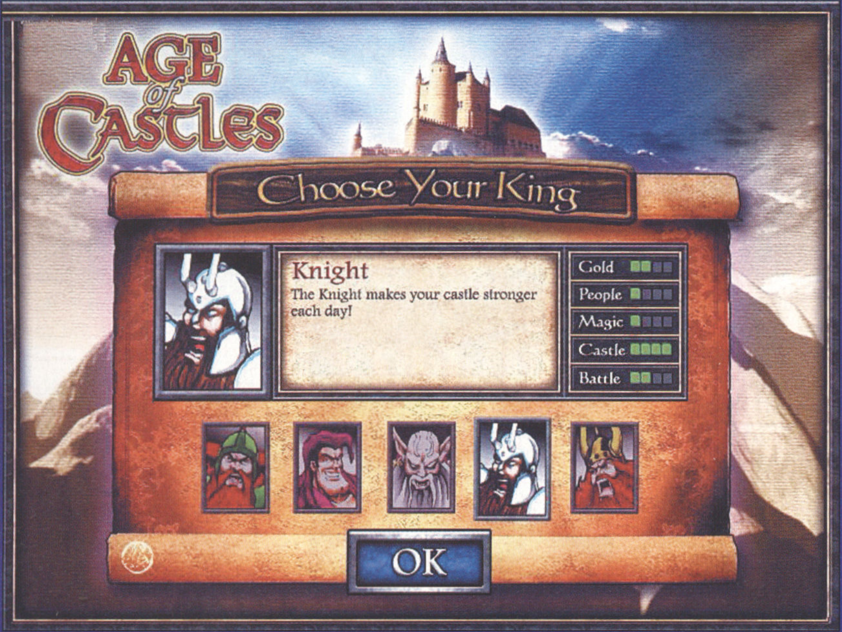
Среди фич игры: три уровня сложности, наличие кампании, отдельные миссии, приятная анимированная графика, расширенный симулятор экономики, режим мультиплеера - до шести игроков по локальной сети или через интернет, редактор уровней. - HWNN



Векование в замках

Почувствуй себя феодалом

Компания Anarchy Enterprises, ответственная за такие проекты, как Moon Tycoon и Deep Sea Tycoon, анонсировала новую стратегическую игру, на этот раз про замки и рыцарей - Age of Castles.



В далеком-далеком измерении, где в ходу мечи и магия, случилось ужасное несчастье - великое Зло вырвалось на свободу, и демоны из подземного мира разбежались по всем окрестностям. Мощные города королевства людей теперь лежат в руинах, но нескольким группам храбрецов удалось выжить. Теперь настало время для пришествия короля, который смог бы сплотить уцелевших, возродить былое могущество и уничтожить непрошеных гостей. Собственно, это как раз вы.





Среди основных фишек игры значится возможность выбора одного из пяти персонажей, тысячи всевозможных случайных событий, восемнадцать различных локаций (в каждой строительство замка идет особым путем) и свыше шестидесяти различных типов врагов.

Дата выхода игры пока не названа. - А.И.

Шиза бывает разная

Или, куда пропала Кутявка?

Компания "Бука", совместно с разработчиками из "Сатурн-Плюс", спешит порадовать нас очередным квестом Made in Russia с устрашающим названием "Страшилки: Шестое чувство".

Главная героиня будущей игры - девочка с "говорящим" прозвищем Шиза. Годков ей немного, но у нее есть потрясающая харизма и саперная лопатка для восстановления справедливости и наказания злодеев.

С Шизой приключилась леденящая кровь история – пропала ее любимая собака Кутявка. Нелегкий путь предстоит маленькой девочке. Она даже не представляет, с какими кошмарами ей предстоит столкнуться, какие зловещие заговоры раскрыть и какие мистические тайны разгадать, чтобы спасти своего лохматого друга. Сможет ли она найти ответы на все вопросы? Кто виноват и где же истина?

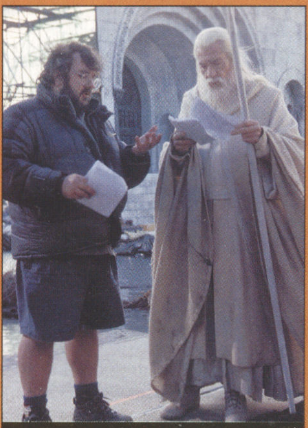


Все это мы узнаем только во втором квартале 2004 года, когда и произойдет релиз игры. - А.И.

Здравствуйте, я ваш король

Еще одна игра по LOTR от EA?

В декабре на сайте Hollywod Reporter в статье, посвященной тому, как хорошо продаются игры с грамотными лицензиями, появилось первое упоминание об еще одной игрушке от Electronic Arts по мотивам трилогии Lord of the Rings. Конкретной информации почти нет, даже не сообщается, для каких платформ она делается (представители EA Games в своих интервью ограничивались туманными намеками). Известно только, что называться она будет The Lord of the Rings Trilogy, а релиз ее состоится одновременно с выходом DVD-версии The Return of the King, т.е. осенью 2004 года. - HWNN



(Питер Джексон - режиссер трилогии Lord of the Rings и Ян МакКеллен - он же Гэндальф)"Смотри, Ян, EA Games новый контракт предлагает"

Клоуны остались?

Куда вы меня тащите!?

Монреальская студия Reality Flux готовит к релизу новую экономическую стратегию. Среди неохваченных многочисленными "тайкунами" областей экономики канадцы выбрали цирковое дело. В Circus Tycoon игроку будет предложена роль директора цирка. Основной упор сделан на микроменеджмент и индивидуальную работу с каждым из сотрудников: клоунами, акробатами и прочими шпрехшталмейстерами.

Релиз намечен на весну следующего года, но ни сайта игры, ни хоть каких-нибудь скриншотов в Сети пока не замечено. - А.Р.

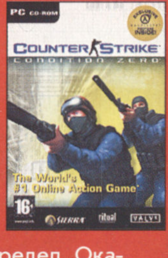
По улицам ночной Москвы

Наш ответ NFS – реальность или миф?

Провожая взглядом успешно стартовавший Need for Speed Underground, в "Буке" решили сделать что-то подобное, но с отечественной спецификой. Хотя в чем кайф катания на "копейке" вместо Porshe, пусть даже обе они - виртуальные, понять сложно. Итак, началась работа над новой игрой "Москва на колесах", эдакого Underground'а от компании "Бука". Не рискуя своей головой и кошельком, вы сможете гонять на максимальной скорости по реальным московским улицам, воссозданным с фотографической достоверностью. Выход игры намечен на конец 2004 года. - А.И.

Кому верить?

Counter-Strike: Condition Zero – и снова о релизе



Компании Valve Software и Turtle Rock Studios уже несколько недель как отрапортовали геймерам о том, что многострадальный проект Counter-Strike: Condition Zero полностью готов и отправлен в печать. Впрочем, издательства Sierra Entertainment и Vivendi Universal Games придерживаются несколько иного мнения, ибо переставили релиз игры на конец декабря – начало января. Но это еще не предел. Оказывается, крупнейшие интернет-магазины все как один склонны ждать появления "Контр-мяса" лишь в начале 2004 года. Дальше всех зашла игровая онлайн-барахолка EBGames, планирующая увидеть Counter-Strike: Condition Zero лишь 16 марта. – В.Ч.

Андрей ЩУР
Алексей ПОПОВ

За нашу победу

Среди немцев тоже были люди, достойные жить", - рассуждают "гуманисты". Как же можно стрелять в таких людей? Но солдат, пришедший в чужой дом с оружием, чтобы ограбить хозяина и сделать его своим рабом, такой солдат, какими бы качествами он ни обладал, есть часть машины, созданной для того, чтобы грабить, убивать, и как часть этой машины достоин убийства.
Григорий Чухрай. "Моя война"

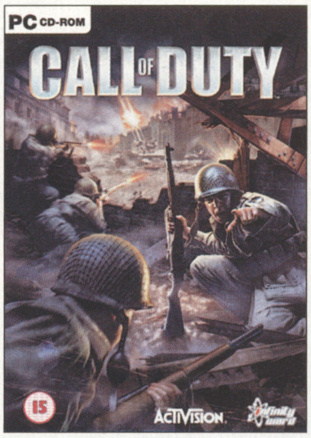
★ Жанр FPS ★ Издатель Activision, 1C ★ Разработчик Infinity Ward ★ Рекомендуется Pentium III 1,4 GHz, 256 Mb RAM, 3D (64 Mb)
★ Сайт игры www.callofduty.com

С играми, которые так или иначе касаются темы "За Ивана", всегда сложно. Ведь сколько людей, столько и мнений: кто-то патриот не только в душе, но и в играх, а кто-то терпеть не может смешивать понятия, считая, что игры – это игры и нечего тут двойное дно искать. Поэтому и описывать недавно вышедший шутер Call of Duty про Вторую мировую от Infinity Ward – бывшей 2015, команды, создавшей уже ставший классикой Medal of Honor, - решено было сразу с двух точек зрения. Не то, что бы они были противоположными, просто два автора несколько по-разному видят игру. Что из этого получилось, читайте ниже. Основной текст принадлежит Алексею ПОПОВУ, курсивом - Андрей ЩУР



О войне и немного об игре

Когда о Call of Duty просочились первые скудные сведения, вместе с ними появились первые веские опасения, что игра будет набором киноштампов. Впрочем, мне кажется, это были исключительно Наши опасения. Опасения, что игра будет про одну спасательную команду, которая, потеряв карту и прихватив по дороге какого-нибудь Райана, водрузит свое полосатое знамя сами знаете где, а по дороге домой освободит Советскую Армию, застрявшую на подходах к Карпатам. Ура, этого не случилось. Может быть, дело в том, что в начале своих творческих изысков группа Infinity Ward обещала наклепать кучу "исторически достоверных миссий обо всех эпизодах Второй мировой". Ну-ну. Ведь сама игра начинается с парашютного прыжка одинокого рядового в тыл врага во Франции за несколько часов до начала дня "Д". Сразу возникает вопрос, а где достоверные эпизоды остальной войны? А знают ли они, что Вторая мировая началась 1 сентября 1939 года, а Великая Отечественная – 22 июня 1941 года? Что кроме Сталинграда, Варшавы и Берлина, были еще Брестская крепость и оборона Москвы, Севастополя и Тулы, блокада Ленинграда и бои за Кавказ. И сформированные на тульской же земле 2-я чехословацкая парашютно-десантная бригада, югославская танковая бригада, французский истребительный авиаполк "Нормандия" (впоследствии "Нормандия-Неман") тоже имеют свою боевую историю?



Давайте будем рассуждать по порядку. Сначала о киноштампах. Что, в МоН они себя не зарекомендовали? Еще как! Высадка в Нормандии, содранная со "Спасения Райана", смотрелась очень мощно, разве нет? Так с чего бы разработчикам не применить данный ход и в Call of Duty? Вполне оправданный шаг.

Теперь насчет "исторически достоверных" и всех упомянутых выше войсковых соединений. Для кого делают обычно игры, подобные CoD? Почему американцы, делая игру для своего и европейского рынка, должны вдруг вспоминать про чехов или югославов? Они – не ЦА (целевая аудитория), продажи будут строиться не на них, а на тех же американцах и англичанах, которым не интересно воевать за югославов - они недавно их бомбили. Им интересно воевать за себя. Советские войска добавили только потому, что с участием СССР в войне уже, слава богу, на Западе смирились и приняли (кстати, обратите внимание, заставка к CoD состоит именно из нарезки кадров из "русской" кампании, что лестно). И на том спасибо.

О боях. То, что в игре за наших есть только битвы за Сталинград, Варшаву и Берлин, тоже вполне понятно: во-первых, миссий должно быть равное количество за все три стороны. Во-вторых, на Западе о войне знают в большинстве своем из немецких источников, а немцы поражение под Сталинградом считают поворотным в войне. Про Берлин объяснять не надо. Варшава – промежуточное звено между первым и вторым.

По своим

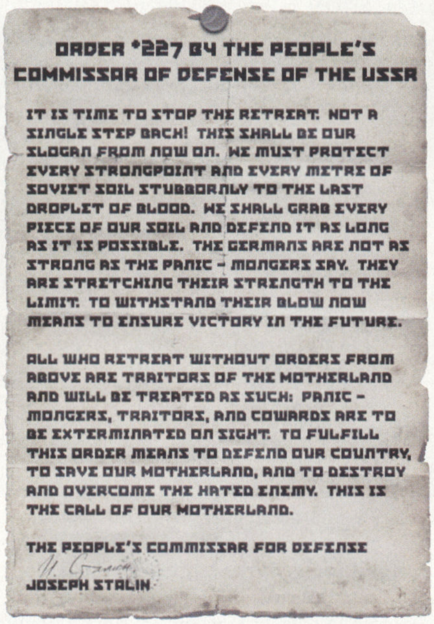
Ценителям жанра нет необходимости объяснять, что такое friendly fire. Будете играть за союзников, всегда помните о нем. Компьютер очень любит лезть вашими друзьями в ваш же сектор огня, что приводит к необходимости загружать последний save. "Свои" в игре подсвечены, чтоб не перепутать в пылу боя.

Call of Duty – первая западная игра за уже очень долгий срок, не "постеснявшаяся" показать настоящую свастику





Если наведете на “своего” бота прицел, увидите его звание и имя. Чем серьезнее у дружественного бота повреждения, тем более красным становится ФИО. А теперь представьте себе, что для Советской Армии сделали приятное исключение – стреляй в кого хочешь. Знаете для чего? Сейчас поймете. Нет, “свои” у наших войск тоже обозначены. Вот только не все, так скажем, себя ведут подобающе. Скажу более: чувство мести у советского солдата к своему же советскому и солдату, и не солдату разработчики пытаются развить и даже поощрить. Вот мы переправляемся через Волгу, чтобы штурмом взять берег. Плывем без оружия, на утлой посудине, похожей на корыто, под обстрелом авиации и артиллерии. Поддержки никакой, если не считать комиссаров, орущих патриотические призывы вроде “Вперед, солдаты! Ни шагу назад! До последней капли крови!”. Кто-то струсил, прыгнул за борт, получил пол-обоймы из пистолета от доброго политрука. Соседнее, такое же утлое плавсредство только что пустили ко дну меткой бомбой, а нам повезло – мы доплыли до противоположной пристани. Здесь из оружия нам выдадут только одну обойму из пяти патронов, а попытку побегать по деревянному настилу в поисках винтовки сурово пресечет еще один “товарищ” выстрелом в упор. Дескать, нечего тут бегать! Куда тебе приказали, туды и беги – на пулеметы с голыми руками. Эта история в том или ином ракурсе повторится еще не раз, потому-то и растет со временем желание треснуть этих гадов, в лучшем случае, прикладом да в лоб. Там же на наших глазах один “опытный” боец уложит не в меру ретивого политработника, “чтоб не мешался”. А отношение к тебе командиров? “Топай вперед, ты – мясо”.



ORDER #227 BY THE PEOPLE'S COMMISSAR OF DEFENSE OF THE USSR

IT IS TIME TO STOP THE RETREAT. NOT A SINGLE STEP BACK! THIS SHALL BE OUR SLOGAN FROM NOW ON. WE MUST PROTECT EVERY STRONGPOINT AND EVERY METRE OF SOVIET SOIL STUBBORNLY TO THE LAST DROPLET OF BLOOD. WE SHALL GRAB EVERY PIECE OF OUR SOIL AND DEFEND IT AS LONG AS IT IS POSSIBLE. THE GERMANS ARE NOT AS STRONG AS THE PANIC – MONGERS SAY. THEY ARE STRETCHING THEIR STRENGTH TO THE LIMIT. TO WITHSTAND THEIR BLOW NOW MEANS TO ENSURE VICTORY IN THE FUTURE.

ALL WHO RETREAT WITHOUT ORDERS FROM ABOVE ARE TRAITORS OF THE MOTHERLAND AND WILL BE TREATED AS SUCH: PANIC – MONGERS, TRAITORS, AND COWARDS ARE TO BE EXTERMINATED ON SIGHT. TO FULFILL THIS ORDER MEANS TO DEFEND OUR COUNTRY, TO SAVE OUR MOTHERLAND, AND TO DESTROY AND OVERCOME THE HATED ENEMY. THIS IS THE CALL OF OUR MOTHERLAND.

THE PEOPLE'S COMMISSAR FOR DEFENSE

JOSEPH STALIN



Ничего подобного, играя за союзные войска, вы не увидите и не услышите. Полная идиллия – все помогают всем, никакого нытья, тотальная дисциплина и взаимоуважение. “Не изволит ли джентльмен пойти и взорвать вон тот танк?” - “Конечно! Оки-доки или йес, сэр! Уже иду!” – “Иди, иди, сынок, мы тебе поможем”. Я, конечно, немного приукрасил, но разницу вы почувствуете сразу. И много мини-миссий вроде “сержант выносит раненого с поля боя, прикроем его огнем!”. Профессионализм и взаимовыручка. Куда там нам со своим ППШ да в калашный ряд... Обидно.

Infinity Ward просто-напросто скалькировала сцену высадки Зайцева в Сталинграде. Если учесть, что на Западе именно по этому фильму широкие массы представляют себе Сталинградское сражение, то немудрено, что его и взяли за основу. Отсюда и такой сволочизм действа, начиная от совершенного вранья насчет высадки и заканчивая отношениями между советскими солдатами. Но, судя по отзывам западной прессы, описывавшей игру, даже такое кривое зеркало реальных событий произвело огромное впечатление. Дескать, сразу видно, как легко было хорошо вооруженным американским десантникам и как тяжело русским пехотинцам. И это, заметьте, после почти полувека холодной войны, за который выросло два поколения, воспитывавшихся с уверенностью, что Советский Союз – империя зла. После такого сдвига сознания невольное пририсовывание рожек на шлемах русских солдат вполне понятно: рука набита, сама рисует.

Интересно, читали ли в Infinity Ward продолжение “Пушек острова Наварон” Маклина? Уж больно сюжет данной миссии на него похож – там тоже британские диверсанты дамбу взрывали





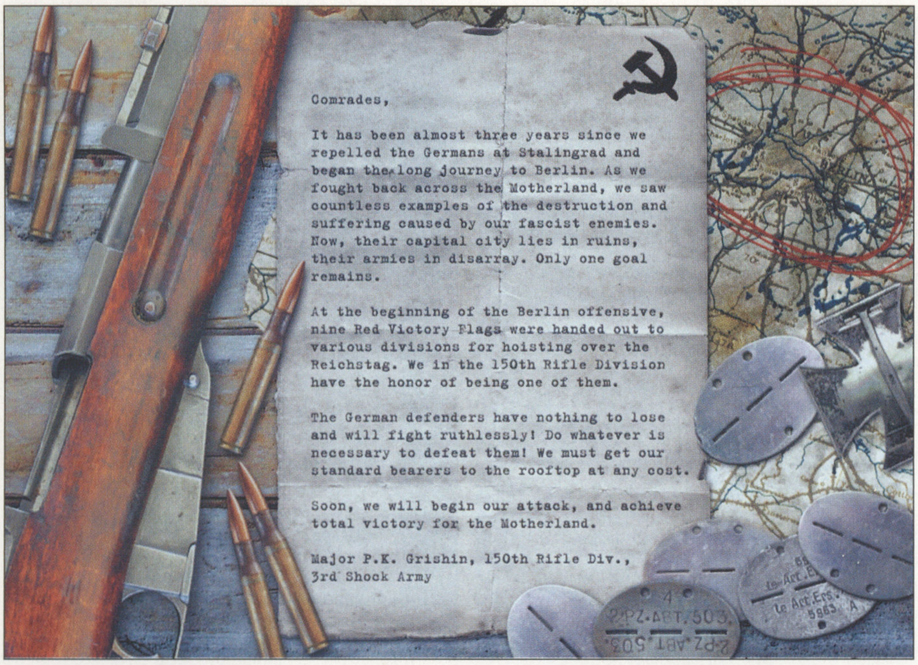
Прощает Infinity Ward, только финальный ролик. Он сделан в виде зачитанного вслух, на фоне кадров кинохроники, письма советского солдата домой, матери. Я искренне надеюсь на добросовестность наших локализаторов – это письмо надо перевести, даже если оно надумано. Думаю, слова в нем – не просто реверанс для истории со стороны создателей игры.

А еще хочется думать, что игру действительно возьмутся локализовывать.

Об игре и немного о войне

Начнем с графики. Да, видели мы графику и получше. Но, с другой стороны, это же шутер от первого лица, и в нем просто соблюден нормальный баланс между производительностью и играбельностью, что вдвойне ценно в играх, где один неосторожно выставленный лоб может легко поймать свинцовую пчелу (а headshot здесь работает на все сто). Зима выглядит зимой, лето – летом. Никаких сногсшибательных погодных эффектов не заметил. Взрывается все хотя и красиво, но абсолютно одинаково. Пройдет









Там вдали за рекой догорали Pz...

время, вы даже не обернетесь посмотреть на очередной взрыв.

Видно, что движок не в ладах с большими открытыми пространствами. Даже в сцене с плотиной нет свойственных таким местам захватывающих дух высот и видов. Вот коридорчики и лесенки он рисует хорошо. С другой стороны, чего еще ожидать от старины Ку-3? Правда, говорят, он переработан и тянет теперь больше полигонов раза в два. Может быть, может быть. Радует грамотное обращение с обстановкой. А еще хорошо то, что застрять где-нибудь, зацепившись своим полигоном за выступающий пиксель, невозможно.

Последний момент спорен. Сколько уж раз было, когда во время перестрелки пытаешься обойти какой-нибудь ящик и натыкаешься на его угол, который тебя останавливает намертво, пока задний ход не дашь. А вот взрывы я так и не научился не замечать, до того красивы. Хотя абсолютно одинаковы. Зато лично мне не понравилась некоторая картонность окружающего мира. Здесь даже двери самостоятельно открыть нельзя: в самом начале игры при попытке ткнуться носом в дверь ближайшего домика выскочила соответствующая надпись. И как после такого в эти декорации верить?

С собой можно таскать всего четыре вида оружия: винтовку, автомат, пистолет, гранаты. Обычную винтовку можно заменить снайперской или гранатометом. Разрешается поменяться оружием с врагом, подобрав, например, его автомат. Кстати, не забудьте подвесить на более удобную для вас кнопку "Melee Attack". Это когда патроны в обойме вдруг кончились, а вражина еще дрыгается и явно пытается встать на ноги. Короткий взмах, прикладом "по кумполу" – и он уже не встанет. Очень полезно, когда ППШ остался без патронов, а вокруг только одни MP-40 валяются.

Когда ППШ остался без патронов, лучше все же подобрать MP-40, чем ходить с ненужной дубинкой. И заменить можно не один, оба основных ствола. Обычно первым ставишь себе что-нибудь мощное для метких выстрелов (снимать пулеметчиков и проч.), а вторым - что-нибудь скорострельное для ближнего боя (в домах и блиндажах орудовать). Оружия мало не бывает, так что про пистолет можно смело забыть – его достаешь только в мультиплеере, да и то в определенных случаях.

Гранаты, коих можно таскать до 10 штук, являются панацеей от всего, кроме танков. Если врага не подорвет, так хоть заставит побегать, сменив позицию и открыв себя для огня дружественных ботов. Вообще же оружие CoD продолжает тему экспроприации, применявшуюся при создании уровней игры. Т.е. возможность дать по ушам прикладом скопирована из Halo, а режим стрельбы "от плеча" и разъезжающийся прицел приплыли прямиком из Vietcong. Но, как и с уровнями, это скорее плюс, чем минус.

Эхо канонады

Очень порадовал звук. Вот где-то вдали ухает бой. Вот рядом со мной прошлась, поднимая пыль, очередь. Хочется вжаться в землю и быть тоненькой-тоненькой линией, чтоб никто не смог попасть. Вот мимо прогремел танк. Как хорошо, что он меня не заметил. Вот артобстрел. Под ногами все ходит ходуном, изображение на мониторе начинает скакать, и кажется, что сейчас зубы начнут клацать в такт. Это сабвуфер передает полу (привет соседям) лязг 152 мм снарядов, обрабатывающих немецкую линию обороны. Сквозь все это замечаю, что от меня что-то хочет командир, а вот, что он там орет, не могу различить! Не беда – прочитаю в заданиях к миссии. Авианалет – это вообще отдельная песня.

Музыки в игре почти нет. Но там, где она есть, очень и очень к месту. Когда на-

Видите серую пятиэтажку вдали! Вот это и есть дом Павлова. Фашистов там поляжет не меньше сотни под вашим чутким руководством. Я гарантирую









Вон он, рейхстаг. Сейчас подоспевшие "тридцатьчетверки" вдарят пару раз, и можно будет начинать последний штурм!



Жаль, что командовать ботами-помощниками нельзя никак. А иногда так и хочется на них рявкнуть: "Отставить лезть на рожон!"

чинает казаться, что врагам нет счета, а автомат сейчас просто расплавится; когда воздух шипит от пуль, а земля содрогается от близких взрывов; рядом один за другим погибают твои однополчане, твои боевые друзья, а ты, матерясь, бессильно пытаешься поймать в прицел пулеметчика, в это время, кажется, что откуда-то сбоку, причудливо вплетаясь в звуки боя, появляются первые ноты, которые со временем превращаются в нечто трагически-патетическое, отчего хочется совершить что-то героическое. Здорово и очень атмосферно!

При условии, что у вас есть хорошие колонки. И глухие соседи.

А еще Infinity Ward обещали создать шибко интеллектуальных врагов. Сказали, что бой в игре будет похож на настоящий. Отвечаю – похож. Но не из-за продвинутости ботов, а из-за множества скриптов. Если из того дома должны выскочить три автоматчика, значит, выскочат, как бы им не хотелось там остаться. Если вы пройдете игру еще раз, на более высоком уровне сложности, знайте – враги все на своих местах, как и раньше. Просто стрелять стали точнее, а твои соратники – кривее. Однако великолепный баланс действий в атаке/обороне эту самую заскриптованность сглаживает.

Ну, с ботами не совсем все плохо. Если противник действительно несколько однообразен, то вот боты-помощнички некоторой гибкостью мозжечка все же обладают: к примеру, они вполне самостоятельно ищут укрытия, прижимаются к стенкам, выглядывают из-за углов, падают на пузо за низкими препятствиями – в общем, пытаются из себя что-то изобразить. Но порой скрипты и до них добираются: зачем надо было делать пару ключевых персонажей неубиваемыми, не ясно. Пускаешь такого помощничка (в миссии про ракеты V2, как сейчас помню) вперед себя, и он там ловит пули пригоршнями без видимых последствий, пока ты снимаешь врагов поодиночке.

Егоров и Кантария

Я первым забрался на этот чертов рейхстаг! За мной уже бежали рядовые Шебаршин, Бакатин, Язов и Гречко. Рядовой Устинов бежал с красным знаменем. Я вздохнул... А потом понял, что в ситуации, когда мы сами не знаем имен своих героев, спрашивать с Infinity Ward что-либо вразумительное, мягко говоря, некорректно.

Самое интересное, что это скрипт, причем скрипт случайной генерации: за те два раза, что я прошел игру, фамилии и флагоносца, и окружающих его солдат на крыше рейхстага были совершенно разными. Зачем так было сделано? Понятия не имею. Как не имею понятия и о том, какого черта на советском знамени серп и молот находятся в дальнем от древка углу. Ладно не знать какие-то фамилии (хотя я почти уверен, что в Infinity Ward про них слышали), но флаг-то за что?!

Подводя итог

Вот такой вот разбор полетов получился. Немного эмоциональный, немного информативный. Хочется сказать, что Call of Duty, безусловно, купить стоит. Игра красочна, интересна и проходится на одном дыхании (правда, всего за одну ночь). Достойный преемник Medal of Honor у Infinity Ward вышел. Несмотря на определенные недостатки, папашку продукт перерос на голову. Причем забавно – вроде бы как все составляющие части этого шутера сами по себе давно знакомы и привычны, но собранные вместе дают отличный результат. Не сомневаюсь, что в ближайшем будущем пойдет новая волна модов и прочих дополнений, ведь, кроме отличного сингла, в игре есть полноценный мультиплеер с кучей карт и типов матчей. Уже сейчас существует более полутора тысяч игровых серверов, а то ли еще будет?





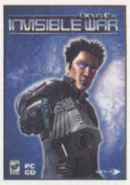
Воспетый в "Спасении Райана" метод уничтожения "тигров" с помощью очереди из автомата и одной лимонки

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★☆	8.7
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★☆	
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★☆	

Никита КАРЕЕВ



Кибербой

— Здесь нет ничего осязаемого. Это мир, где нет преград.
— Это истинная свобода?
— Это мир, в котором ты можешь делать все, что захочешь.
Neon Genesis Evangelion

★ Жанр **Adventure/FPS** ★ Издатель **Eidos Interactive** ★ Разработчик **Ion Storm** ★ Рекомендуется **Pentium 4 2 Ghz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)** ★ Сайт игры **www.deusex2.com**

Deus Ex – особенная игра. Потому что у нее есть своя ниша. Не ниша жанра FPS или RPG, не ниша киберпанковских игр, а просто своя, особенная территория. Уоррен Спектор хорошо постарался, создавая этот мир интриги, свободы и политических страстей. Есть игры, которые, скажем, являются отличными представителями своего жанра. Но у Deus Ex особый статус. И поэтому на продолжение эпопеи многие возлагали очень большие надежды. Ion Storm нужно было очень, очень сильно потрудиться, чтобы их оправдать. И я могу сказать уверенно, они старались.

Нечто невидимое

И вот первый взгляд – тотальная деструкция. "Они сломали мою любимую игрушку!" Еще один дротик летит в висящий на стене портрет многострадального Билли Г. с его "Х-коробкой". Упрощений настолько много, что поначалу приходится буквально заставлять себя вникать в игру дальше, не сорваться и не деинсталлировать это чудо с вынесением безапелляционного "неуда". Начнем с того, что RPG-система полностью и бесповоротно умерщвлена. Никаких скиллов, никаких специализаций и никакой экспы. Это жестоко. Но, что хуже, это всего лишь цветочки. Далее. Искоренен стелс. Точнее, заменен двумя видами невидимости: от людей и от роботов. Но что есть попсовая невидимость по сравнению с отличным стелсом оригинала? Уже пройдя IW, я поймал себя на мысли, что ни разу за игру не подкрадывался к кому-нибудь со спины, не прятал трупы и не обходил по стеночке очередную группу врагов. И не стрелял из-за угла – тут этого сделать просто нельзя. Не обманывайте себя - дело не в том, что в IW можно и так, и эдак. Да, в игре осталась система имплантов. Можно, скажем, прокачать силу, а можно невидимость. Но это условно, ибо разработчики столь сильно сосредоточились на обеспечении свободы выбора, что отчасти затерли все границы. В этом плане IW – абсолютный демократ. А RPG, как известно, система не шибко демократичная: там всегда есть рамки. Одно дело, что в Fallout рамки широкие, а в Icewind Dale узкие, но они всегда должны быть. В IW их попытались убрать. Нельзя говорить игроку: "Ты этого не можешь". Нельзя говорить, что ему придется переиграть всю игру с самого начала, чтобы пройти это место другим способом. Все должно решаться здесь и сейчас. Конечно, не все так однозначно, как я тут изображаю, но очень часто можно наблюдать такую картину: дверь, в двух метрах от нее вентиляционная шахта, в трех - компьютер, в четырех – кладовка, где можно найти "мультитул", бомбу или даже имплант с "хакингом", в пяти - другая дверь. Дизайн уровня просчитан до мелочей, но, увы, не шибко реален. И уж не очень интересно попробовать пройти каждое место всеми возможными путями. Говоря проще, это не та свобода, которой так приятно упиваться. Это мир, где нет того ограничения, которое непременно хочется - и при этом можно - обойти.

Сказать вам еще что-нибудь удручающее? Охотно, у меня тут большой список. Уровни ужасно тесные, разбитые на крошечные отрезочки "оно влезет в 64 Мб. ОЗУ X-box". Все оружие, от пистолета до огнемета, использует один вид боеприпаса. Нанообоймы? Только не в таком вот грубом виде, пожалуйста. Спасибо, что хоть апгрейды остались. Блокирование оружия при входе в общественные заведения тоже радует: вот уж никогда не думал, что можно "отключить" обычную фомку каким-то спецкодом. Интерфейс – опять же палка о двух концах. Нормальный инвентарь успешно склеил ласты, уступив место одноместным слотам. Цена многоплатформенности велика.

Система имплантов также претерпела изменения. Теперь все суперспособности поставляются в компактных флаконах "3-в-1" готовыми к употреблению. То есть для любого из пяти доступных слотов вам придется выбрать одну из трех возможных способностей. Скажем, "защитный дрон", "сила" или "управление ботами". Каждую из способностей можно проапгрейдить три раза, но если вы решите "сменить профиль", то придется начинать сначала. Еще один интересный момент – имплантанты существуют легальные и "пиратские". Последние тяжелее достать, встречаются они реже и, разумеется, содержат в себе самые нужные способности, такие как "хакинг" или "управление ботами". В завершение скажу, что к концу игры у меня на руках оставалось где-то три ненужных имплантанта, и это при том, что я еще и перепрофилировался. Опять просматривается желание разработчиков убрать всякие ограничения. Или банальный дисбаланс?

"Союз евреев с антисемитами"

Пересказ сюжета Deus Ex – дело неблагодарное. И хоть я считаю, что история IW уступает по глубине и размаху оригиналу, все же она таит в себе немало интриг, которые обязательно надо постичь самому. Поэтому - лишь основное. Действие происходит через 20 лет после Всемирного коллапса. Какой коллапс, спросите? Известно, какой. Кто в Зону 51 с шотганом шлялся? Кто с безумным Гелиосом уси-пуси разводил? А с Иллюминатами кто интриги крутил? Вот и результат. Дентон, как настоящий киберпанк, все с чистой совестью развалил... Но оставим этот момент на совести раз-

Мутант с бамп-мэппингом! Вау!



Иногда этого очкарика пробивает на геройский поступок: пробежать пару метров и включить тревогу





Физика и тени хороши — ничего не попишешь. Но толку от них нет

работчиков. Потому что теперь у нас новый аватар – некий Алекс Д. мужского или женского пола и белого или черного цвета кожи. Ни цвет кожи, ни пол в игре ни на что не влияют и служат, видимо, только политкорректности. Впрочем, оставим это там же, где и предыдущий момент. Так вот, Алекс Д. – молодой и подающий надежды "кадет" некой Академии Тарсус, собирающей талантливых детей для последующего обучения их на первоклассных спецагентов. Наш герой уже почти закончил обучение, как вдруг с его альма-матер приключилось несчастье – чикагское отделение Академии, где и обучался боец, было полностью уничтожено вследствие террористического акта. Алекса и его однокашников, впрочем, успели эвакуировать в Сиэтл. Но и там Академии нет покоя: злобные сектанты из религиозной организации "Порядок" затеяли штурм и почти уже взяли многострадальное учебное заведение. Алекс спасается от рук сектантов и, очутившись на узких улочках Сиэтла, подумывает, чем бы ему сейчас заняться. Тут же с нами связывается парочка представителей влиятельных сил мира сего, и пошло-поехало. Секты, кофейные корпорации, возрожденный Орден Тамплиеров, Всемирная Торговая Организация, раса киборгов Омар и уже знакомые Иллюминаты... Добро пожаловать в мир киберпанка!

Тень отца Гамлета

Жалко только, что мир уже не такой реальный, каким он предстал перед нами в первой части игры. Виной тому во многом – низкая степень проработки персонажей. Более всего, на мой взгляд, пострадал главный герой. Дентон, как ни крути, все же был очень ярким персонажем, его безликость и ровный, бездушный тон стали почти что визитной карточкой игры. Сразу было видно, что за человек перед нами. В IW ситуация иная: какого бы пола ни был ваш аватар, ассоциируется он, прежде всего, с представителем "поколения пепси". Напряженный, холодный тон превратился в простое безразличие. На лице циклически сменяются одни и те же примитивные эмоции. Харизмы – никакой. А учитывая еще, что развивать персонаж тут практически нельзя и типажей – раз два и обчелся, это уже выглядит совсем бесстыдно. Еще более портит дело тот факт, что с нашим персонажем все постоянно "нянчатся". Все от него что-то хотят, ему все прощают, его уговаривают. Мир крутится вокруг него. Это более смахивает на детскую игру, чем на реальную историю. С

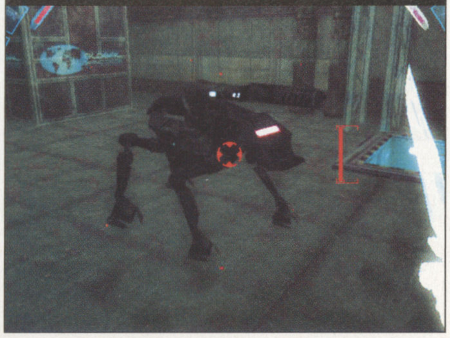
Между прочим...

Почему кибербой? Это слово приходит на ум само собой, когда садишься играть в IW. Киберпанковских игр, к сожалению, очень мало. Детище Гибсона переживает не лучшие времена, и это грустно. Deus Ex был очень и очень неплохим представителем жанра, хотя, конечно, есть к чему и там придраться. Но киберпанк, как известно, это протест современной жизни, протест против той самой пресловутой политкорректности. Кибер – значит безумство технологий, тотальная информатизация, глобальные сети и имплантанты. Панк – это социальный хаос, разложение морали и нравственности. IW пытается сгладить все острые углы. Нигде не продают наркотики, по улицам не разгуливают проститутки. В иных кварталах мир игры и вовсе более походит на тоталитарный. Что же касается главного героя, то он мало вписывается в каноны жанра. И - самое главное в киберпанке - социальный подтекст тут выражен крайне слабо. Видно, что авторы не стали углубляться в дебри, а потому и сюжет получился, в общем, не шибко интересным. Еще? Конъектура. Иллюминаты (Deus Ex, Tomb Raider), Орден Тамплиеров (Inquisition и еще черт знает сколько игр) – все это слишком неглубоко для такой игры. Вот в этом, я считаю, основной промах Ion Storm. Это кибербой – киберпанк для детей. Все остальное проистекает отсюда.

Не подскажете, как пройти в библиотеку?



Просто песик



EMP-граната в действии. Боту не повезло





Будущее человеческой нации. Как я и думал, спекулянты



С глазами у AI не совсем хорошо. Армированное стекло для них - что стальная стена

грустью вспоминаются судьбы агентов Дентонов.

Что касается остальных героев, то тут сходная ситуация. Конечно, и в первом Deus Ex они не блистали, но тут к концу игры даже и половины имен не вспомнишь. И, опять-таки, проглядывается старание разработчиков смазать все краски. Чтобы не было никого однозначно плохого или хорошего, чтобы все были почти что равны, не давая игроку мучительно воспринимать последствия своего выбора. It's all about freedom. Но такой ли свободы вы хотели?

А у вас фиеста?

Или вы еще просто не запускали игру на своем компьютере? Думаю, не ошибусь, если скажу, что у IW одни из самых высоких системных требований на данный момент. Только не поймите это превратно – "черной коробке" до вашего четвертого Пентиума как до Луны пешком, и это не обсуждается. Дело, к сожалению, опять-таки в производственных недоработках. По словам разработчиков, они "полностью переписали графическое ядро Unreal Engine". Но есть ли тут повод для хвастовства? Безусловно, великолепные динамические

Он меня заметил, но я-то уже прицелился



Киберпанки тут всякие, панимаишь...



тени а-ля Doom 3 смотрятся потрясающе. Но, увы и ах, в IW они существуют только для того, чтобы вы ими полюбовались первые пять-десять минут игры. Стелс замочен в ближайшем сортире, так что отныне тень – это просто "красивая штука на полу". То же касается и новомодного физического модуля Havok. Ну, побросал на первом уровне баскетбольный мячик, ну, разбил все вазы в офисе у начальника... А дальше? Тем более, что Хавок этот ведет себя не очень вменяемо. Часто можно наблюдать такие аномалии, что говоришь себе: лучше бы физики тут вообще не было. И на ум приходит все тот же черт-знает-какой-давности Trespasser, где ящики точно так же не хотели взгромождаться друг на друга.

Но в остальном, если закрыть глаза на крайне (подчеркиваю: крайне) низкую производительность на крайне рекомендуемых конфигурациях, то графически игра выглядит даже очень неплохо. Приятная, мягкая картинка, минимум артефактов (если не считать излишне хитрые тени) – чего же еще надо?

Совершенно иное впечатление оставляет AI. Честно говоря, подобного тупизма я не видел уже давно. О командных действиях оппонентов даже и речи быть не может. Этот AI способен лишь бежать и стрелять, реагируя разве что на брошенную в лицо гранату. Причем и тут реакция столь вялая, что редко приносит хоть какой-то положительный результат. О тревоге больше беспокоиться не стоит: редкий враг додумается ее включить. Апофеоз тупости: стоит лишь закрыться от врага дверью из армированного стекла, как тот тут же теряет к вам интерес и переходит в режим "хм, тут что-то произошло", "хм, тут определенно что-то произошло", "хм, еще один труп!". Вы читаете эту статью в январе 2004 года, я не ошибаюсь?

А вот со звуком товарищи из Ion Storm вообще заморачиваться не стали: наделали ремиксов из треков первой части, разбавили немного чем-то сереньким и успокоились.



В спину? Из ракетницы? Вполне честно

Не поминай имя Господа своего всуе

И все же скажу откровенно – я не разочарован. Может быть, я не большой фанат всей серии и оригинальной игры, в частности. Может быть - да даже точно! - я не хардкорный игрок. Но я не вижу в игре чего-то такого, что сделано кардинально неправильно, что противоречило бы самой идее Deus Ex. Есть недостатки – глупо было бы это отрицать. Есть недоработки. Даже много. И при всем этом IW остается добротной, интересной и неординарной игрой. Но, конечно, вовсе не такой оригинальной, как первая часть. Все-таки, Deus Ex – он по определению один. И с этим нужно смириться. Разработчики выбрали иной путь – их право. Этому и учит нас игра.

По слухам, Deus Ex 3 уже запущен в производство. Предвижу недовольное хмыканье. Дескать, ну вот, поставили на конвейер. Но плюс в том, что, скорее всего, у нас будет еще на одну отличную игру больше. И будет свобода выбора. Ни больше и ни меньше.

P.S. Прежде чем начинать играть, не забудьте поставить свежий патч. Это избавит вас от жутчайших лагов и уберет с глаз долой телевизионных размеров шрифт.

Н

РЕЙТИНГ

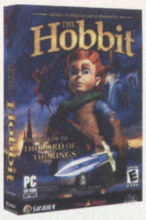
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆	7.7
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆	
РЕАЛИЗМ	★★★★★★☆☆☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆	



Рыцари и Купцы
Все гениальное просто. Позвольте представить: мы выпускаем самую гениальную стратегию 2004 года. Походовую. Без косого интерфейса, без скучных проходных миссий, без загруженной предыстории. С десятью способами выиграть и сотней – проиграть. Строишь замки, копаешь ловушки, ломаешь голову... Когда мы её тестировали, работа студии встала на три дня. В продаже с января. Отпускается без рецепта.
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
искусство побеждать
KOCH MEDIA
HANS IM GLÜCK
оригинальная русская версия
Carcassonne
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru

THE HOBBIT

Алексей РАТУШКИН



В гостях у сказки

Битва Пяти Воинств.
Беорн бушует и всех месит.
Какой-то эльф выплевывает зубы и вопит:
- Эй, я же эльф!
- А пофиг, - отвечает Беорн, - все равно не медведь...
Бородатый средиземский анекдот

★ Жанр **Аркада** ★ Издатель **Vivendi Universal** ★ Разработчик **Inevitable Entertainment** ★ Рекомендуется **PIII-1000, 256 Mb RAM, 3D уск.(64 Mb)**
★ Сайт игры **thehobbit.sierra.com**

Забавно, но аркад по мотивам "Хоббита" еще ни разу не было. Да и вообще, если оставить в стороне "шаровары", то оказывается, что их не было и по всему пятикнижью. То ли укоренившийся образ Профессора как пожилого джентльмена с трубкой был тому виной, то ли еще что, но все "средиземские" игры получались какими-то серьезными. И как-то забывалось, что началось-то все с детской сказки. И вот наконец мы видим, что из "Хоббита" можно сделать хорошую аркаду.



Еще интересно, что подразделение "Сиерры", занимавшееся PC-версией игры, называется "Неотвратимое Развлечение". Вот уж действительно не в бровь, а в глаз. Сядете играть в The Hobbit – развлечения вам не избежать.

"В заповедном прославленном Шире..."

Кроме шуток. Перед нами замечательная аркада, в которой есть все, что замечательной аркаде нужно, плюс кое-что еще. Не врали пресс-релизы (в кои-то веки!). "Разрабатывается одновременно для всех основных платформ". Да, перед нами не кривой порт и даже не прямой. Управление – WSAD плюс мышка. Дешево, удобно и практично. Мистер Бэггинс легко и непринужденно бегает, прыгает, рубит гоблинов, забыв про солидный возраст и положение в обществе. Налицо даже определенный уровень реализма, невиданный во многих "больших" играх. Пятиться и стрейфиться получается заметно медленнее, чем бежать вперед. Посохом и мечом при определенной сноровке можно выписывать весьма замысловатые комбо, сбивая врагов с ног и расшвыривая их в стороны. Медлительных противников можно "отстреливать" загодя припасенными камнями.

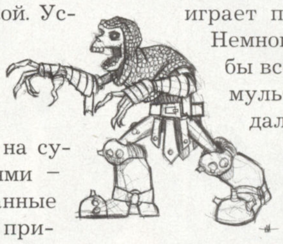


И где здесь прадедушка Бычий Рев!



Э? Аркада? Хоббит? А может, мисс Крофт забыла дома эпилятор? Вот волки, вот наш доблестный герой ловко ползет по карнизу на руках... А вот какие-то зубастые лягушки, кристаллы, монетки, грибочки психоделического вида, вон тролли показались. Нет, все-таки аркада, хоббит, история про "туда и обратно".

Игра держит марку. Неустанные прыжки по кочкам и избиение разных экзотических тварей с целью последующего занесения оных в Красную, пардон, Алую книгу разбавляются квестиками типа "подай-принеси". Или вот сундучок попался с ловушкой. Успеем на все правильные кнопочки кликнуть, нет? Или давайте в "Вора" поиграем, прокрадемся за спинами троллей, не наступая на сухие листья. Между миссиями – магазин. Покупаем на собранные монетки всякие полезные примочки. Камни, отмычки, аптечки. Лишний стимул тщательно зачищать уровни.



Ах, эти синие глаза...

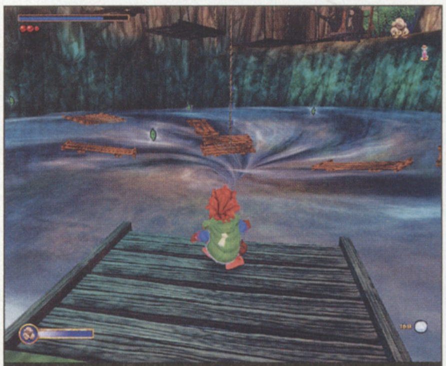


Голм-голм...

Графика. Если вы не имеете ничего против мультфильмов для самых маленьких и ярких цветов, вам должно понравиться. Картинка качественная, атмосферная, вполне сказочная. Гномы похожи на гномов, гоблины похожи на грязных тупых уродов. Даже Гэндальф похож на Олорина. Только вот Бильбо как-то не тянет на солидного ширского джентльмена. Зато по части выразительности глаз он легко заткнет за пояс своего киношного племянничка.

Заставки между главами выполнены в виде карандашных иллюстраций и изобилуют прямыми цитатами из первоисточника. Заставки на движке по ходу глав демонстрируют хорошую работу с камерой. Интро просто великолепно: Гэндальф, отбивающийся от волколаков, налет Смога на Эсгарот и выражение его морды после выстрела Бэрда, Битва Пяти Воинств. Хоть сейчас полнометражный мультфильм снимай.

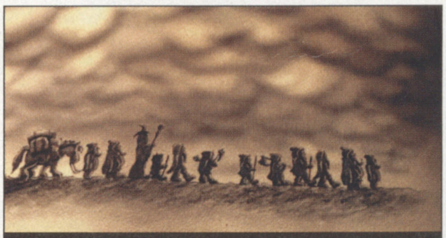
Хорошо подобрана музыка, неназойливая, негромкая, настраивающая на нужный лад. На втором уровне в Шире играет просто-таки отличный фолк. Немного сбивают с толку голоса. Им бы всем быть высокими, звонкими, мультяшными, так нет же. Гэндальф, гномы, даже некоторые хоббиты звучат вполне "взросло". А вот Бильбо както негероически писклявит. Зато глаза...



Иногда в The Hobbit встречаются крайне интересные и сложные препятствия

Да, кстати. Начинается игра не с отбытия экспедиции из Шира и даже не со знаменитого чаепития. Начинается она со сна, в котором мистер Бэггинс практически в одиночку расправляется с ордой гоблинов. Очень оригинальный туториал: и с управлением освоитесь, и на спецэффекты порадуетесь, и убить вас невозможно.

Для детей от семи до семидесяти



Если приглядеться, то заметно, что гномов всего десять. Непорядок!

Так, вроде, принято говорить в подобных случаях? Если в вас осталось хоть чуточку детского мироощущения, если вы не ждете от каждого экшена высот реализма, жесткого действия и пресловутого адреналина, но вместе с тем не прочь как следует размять спинной мозг, то не проходите мимо этой игры. Вас ждет увлекательный геймплей и красивая сказка. Та самая сказка, с которой так много началось. **Н**

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆☆☆
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★☆☆☆

7.4


HOMEWORLD® 2

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Константин ИНИН ака Гуру Брамин

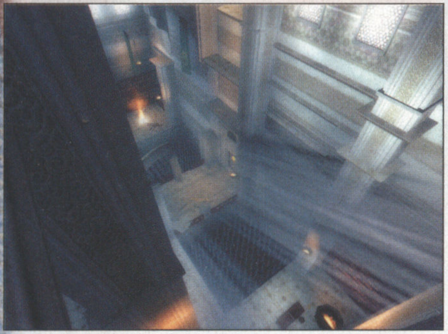
Возвращение

Что является для нас важнейшим из всех искусств?
Вопрос

★ Жанр **Аркада** ★ Издатель **Ubi Soft, Акелла** ★ Разработчик **Ubi Soft Montreal** ★ Русское название **Принц Персии: Пески времени**
★ Рекомендуется **Pentium III 800, 256 Mb RAM, GeForce 3 и выше (GeForce 4 MX не поддерживается)** ★ **Сайт игры prince-of-persia.com**

Пытаться повторить первого принца глупо. Это - культовая игра того времени; тогда игры становились культовыми. Сегодня - популярными. Другой рынок, другие технологии, другая философия - все это означает другие требования к геймплею. Сегодня можно делать отличные вещи, но воссоздать одну из первых великих игр, воссоздать ощущения 1990 года в 2003 - невозможно. И предыдущая попытка, Prince 3D показала еще раз: невозможно. Невозможно.

И вновь: да здравствуют люди, которые берутся за невозможное!



Prince of Persia: Sands of Times безупречна. Можно взахлеб перечислять ее достоинства, что я непременно сделаю, но все равно это не передаст впечатление до конца, потому что главная особенность этого впечатления - цельность. Как и первый "Принц", PoP:SoT погружает в себя, увлекая не геймплеем, графикой или сюжетом, а сочетаниями этого: ты занят поиском путей продвижения, сосредоточенно бежишь по стене - и тут зацепленный тобою флаг отлетает от стены и мягко опускается обратно. Ты поворачиваешь колесо, открывающее дверь, - и тут принц начинает сам с собой разговаривать о своей неожиданно вспыхнувшей любви. Уже достаточно привычно ты повисаешь на уступе, собираясь прыгать на противоположную стену, и вдруг "ох" твоей спутницы, стоящей внизу, напоминает о том, что здесь действительно высоко и действительно страшно. И эта же спутница будет иронизировать над тобой сразу после боя, когда ты еще не отошел от азарта борьбы с тремя непростыми противниками. Prince of Persia: Sands of Time связывает воедино комбат, паззл и 3D-аркаду увлекательным и прекрасно оформленным сюжетом. Проще не описать. Именно этим новая часть похожа на классического "Принца" - те же составляющие так же изящно соединены в одну игру. Вопрос был в том, как перенести их в современность.

Во время похода на Индию сын персидского царя решает отличиться перед отцом. Советник магараджи в обмен на жизнь сообщает царю о том, где находятся сокровища магараджи; принц берется достать их. Пройдя через определенные испытания, герой добирается до Кинжала Времени: знаменитый артефакт в руках у принца - несомненное доказательство его доблести. Оказывается, впрочем, что визирь попросил одно из сокровищ в награду за свои услуги, и сокровище это - Кинжал Времени; но царь не готов отдать его - все, что угодно, кроме кинжала и "Песков Времени" - огромных песочных часов, которые царь хочет преподнести в дар своему другу.



Караван прибывает в султанат; часы преподнесены в дар. Песок странно светится; это вызывает интерес у султана, и бывший советник магараджи, ныне находящийся на службе у царя, отвечает на вопрос: внутри находится огромный драгоценный камень. Чтобы открыть часы и достать его, необходим кинжал, хранящийся у принца. Крик одной из пленниц, захваченных в Индии, не успевает остановить принца: он вставляет клинок в отверстие, песок высыпается из чашек и заполняет все вокруг. Люди на глазах превращаются в зомби; советник говорит, что он может остановить это и требует у принца кинжал, но принц отказывается и выпрыгивает из зала за секунду до того, как проход заваливает камнями.

Замок наполовину разрушен; все люди превратились в зомби; только наложнице, пытавшейся остановить принца, удается спастись бегством. Принц ищет ее, продираясь через практически неуязвимых зомби, и вскоре находит. Ему трудно поверить в ее историю: Фара - индийская принцесса, дочь магараджи, которому принадлежали часы и кинжал. Она просит дать ей кинжал (как просил и предатель-советник); ей удается убедить принца вместе попробовать найти песочные часы и вернуть песок на место.

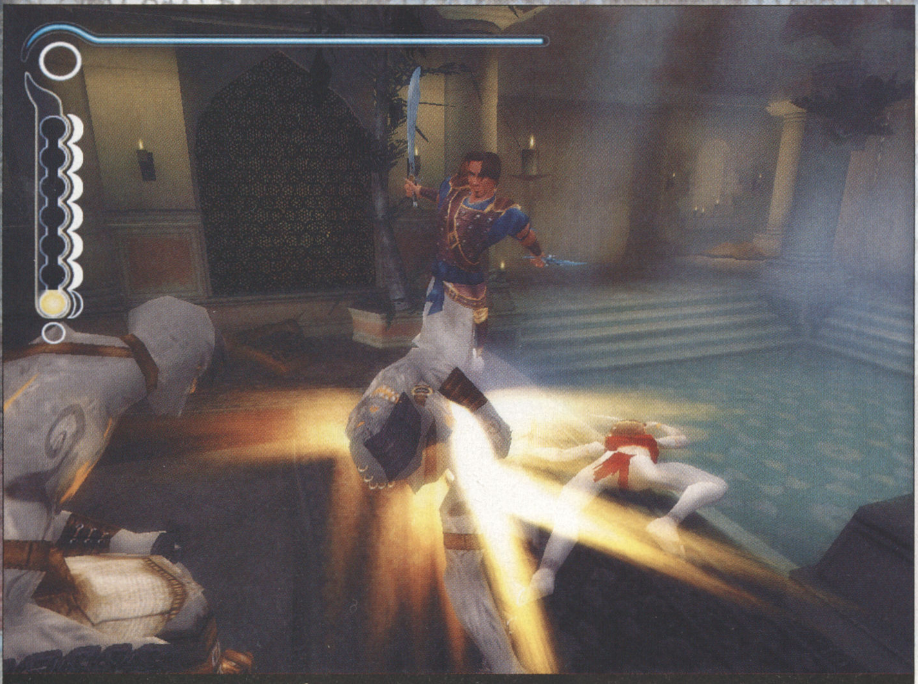
В PoP (добавлять Sands of Time больше не будем) есть два принципиальных элемента - я не готов назвать их ни игровыми, ни сюжетными, ни эстетическими. Первое: песок времени, вырвавшийся из часов, превращает все живые существа в бессмертных зомби. Единственное, что может

Поздняя стадия распада монстра после удара кинжалом



Мы прошли снизу по всем уровням (сейчас принц - слева от двери, на повороте)





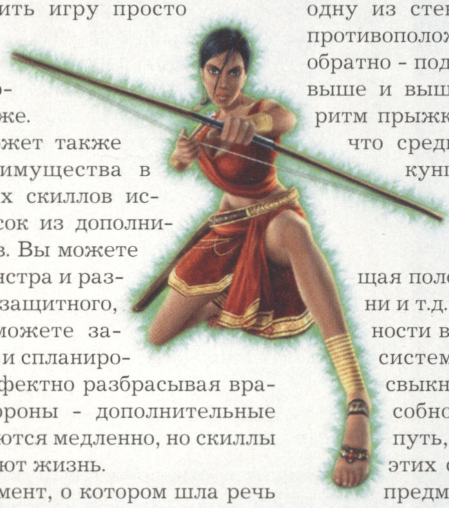
Песок светится от ударов; обратите внимание на отсветы на монстре слева

Бой иногда становится действительно проблематичным, особенно на той стадии, когда вы начинаете встречать бывших солдат. Если всех монстров до них можно обрабатывать простым приемом - набежать на монстра, нажать прыжок, в полете атаковать и добить кинжалом, - то эти товарищи прерывают ваш прыжок.

Кроме классического хода - отступать и выманивать по одному, - здесь работает multi-enemy combat: меняя на каждом ударе направление атаки клавишами управления персонажем, вы чередуете удары по разным противникам. Замахнувшийся получит свою порцию раньше, чем успеет ударить. Кроме того, полезно выучить движения противника (потренируйтесь на последних оставшихся) и привыкнуть наносить контрудары: если делать это кинжалом, бой проходит куда быстрее.

действительно уничтожить зомби, - это Кинжал Времени, артефакт, черпающий силу из песка. Если временно лишить зомби возможности сопротивляться и воткнуть в этот момент в него кинжал, кинжал забирает песок в себя и тело зомби просто исчезает. Это - один из ключевых элементов комбата в PoP: поверженный противник несколько секунд лежит без движения; за это время ты должен воткнуть в него кинжал, иначе он встает и вновь готов к бою.

Кинжал состоит из слотов - основных и дополнительных: забирая песок из монстров или всасывая иногда встречающиеся скопления песка, кинжал заполняет песком существующие слоты и создает новые. Песок - это ресурс, за счет которого кинжал способен на особые действия: основное такое действие - отматывание времени назад. Если вы сорвались с обрыва, не допрыгнули до веревки, ошиблись в бою - вы можете вернуть игру во времени назад и исправить ситуацию, опустошив один основной слот. Это свойство кинжала создает уникальную ситуацию. В PoP сейвы возможны только в ключевых точках; кинжал становится тем фактором, который позволяет сохранить адреналин ситуации невозможности сейва и при этом убирает из нее раздражение игрока, в четвертый раз вынужденного идти от сейвпойнта к сложному месту. Нужно подчеркнуть, что кинжал - это не просто определенное количество "вторых попыток" - иначе все свелось бы к уменьшению доли риска, - а игровой элемент, завязанный на все составляющие игры; объект тем более эффективный, чем успешнее игроку удавалось развивать его и чем более продуманно игрок распорядился этим ресурсом. Вы сами создаете свои сейвы; во время прыжков по балконам дыхание все равно захватывает - песок не бесконечен; но действие в PoP не останавливается - у вас не возникнет желания бросить игру просто потому, что надоело по кругу проходить одно и то же.



Кинжал может также дать вам преимущества в бою - для этих скиллов используется песок из дополнительных слотов. Вы можете заморозить монстра и разрубить его, беззащитного, пополам; вы можете замедлить время и спланировать атаку, эффектно разбрасывая врагов во все стороны - дополнительные слоты наполняются медленно, но скиллы сильно облегчают жизнь.

Второй элемент, о котором шла речь выше, - это акробатические способности принца. Он не просто прыгает, подтягивается и перелетает с веревки на веревку - он может взбежать на стену и зацепиться за уступ, до которого нельзя просто допрыгнуть. Он может пробежать по стене полтора десятка метров и перебраться таким образом через слишком длинную пропасть; более того - в конце забега он может оттолкнуться от стены и допрыгнуть до висящей в паре-тройке метров веревки. Он может, забежав на одну из стен колодца, отпрыгнуть на противоположную, потом обратно, снова обратно - поднимаясь таким образом все выше и выше, главное - выдерживать ритм прыжка. В целом получается нечто среднее между фильмами про кунг-фу и "Матрицей" (эффекта последней добавляет ряд фишек - камера, резко и со свистом меняющая положение, замедление времени и т.д.). Прежде всего, эти способности в большой мере определяют систему паззлов. Вам нужно свыкнуться с невероятными способностями принца и искать путь, возможный только за счет этих способностей - озираясь на предмет "куда бы прыгнуть" вы многого не добьетесь. Его действия невероятны - и за счет этого невероятным получается весь игровой процесс.



Героиня. Первая встреча



Странный зал с висячими мостами и фонтаном посередине, освещенный синеватым светом (вы обязательно хотя бы раз, но наткнетесь на него) - место крайне важное. Каждое посещение этого секрета увеличивает максимум здоровья; если не использовать большую часть возможностей по посещению синего зала, то сражения в конце игры будут крайне тяжелыми. Как правило, входы в этот зал расположены в "ответвлениях" уровней; если вы, выбрав на развилке одно из направлений, стали явно продвигаться к конечной цели - вернитесь и проверьте вторую дорогу. Кроме входов в синий зал, вы также можете обнаружить скопления песка.



Для игравших в первого "Принца". Ловушки на месте и в 3D

Как человек пробирается туда, куда невозможно пробраться, выживает там, где все поверхности заполнены ловушками, проходит там, где не на что наступить - вы наблюдаете за совершенно фантастической историей, совершенно фантастическим зрелищем, которое вы же и создаете. Это - ваш геймплей.



Та же сверхловкость создает кинематографическую зрелищность игры. Эффект особенно ярок в бою - ряд приемов дает и дополнительные возможности, и дополнительную красоту: принц взбегает на противника, разворачивается в полете, наносит удар мечом и вторым ударом, уже приземлившись, валит противника на пол. Камера демонстрирует всю эту красоту крупно, с выгодного ракурса, с замедлением. Стоя рядом со стеной, принц может оттолкнуться от нее, сбить противника прыжком и после кувырка нанести решающий удар. Надо сказать, что речь идет именно о дополнительных возможностях и красоте: великолепная и разнообразная анимация в сочетании с обилием возможностей - смена направления атаки, блоки, уходы от атаки, перехваты - делает "обычный" бой не менее увлекательным. Зрители любуются и сопереживают.

Естественно, эффектность зрелища поддерживается достойной графикой. PoP радует всем, чем только можно: локации - в поисках песочных часов мы обходим фактически весь дворец. Изнутри - спальни, залы, тюрьмы, бани, столовые, специальные комнаты (например, охранная система); снаружи - дворики, лужайки, башни, балконы, мосты, водопады, зверинец, наконец. Эффекты - все они где-то уже были, но здесь собраны вместе: занавески, через которые год назад принц бы пробежал, правильно реагируют на движение тела и правильно опускаются обратно. Монстры светятся изнутри светом песка и разлетаются от удара кинжала в искрящуюся труху. Волосы принца колышутся от движений, когда он вылезает из воды, капли какое-то время падают с тела на землю. Я уже не говорю о том, как удачно сделан эффект искажения картинки при отматывании времени - этого ни словами говорить, ни картинкой не передать, это надо видеть.

Анимация - выше всяких похвал: многочисленные движения принца безупречны, в эту ловкость веришь вопреки разуму. Модели - вот тут как раз работают скрины.

Посмотрите на монстров и поверьте, что двигаются они достаточно удачно, чтобы напугать в меру нервическую барышню. PoP - это реализм арабской сказки. Без скидок.

Музыка, включающаяся во время боя, окончательно делает его боем - жестоким, яростным, настоящим. Об озвучке говорить не буду. Грустно. Все равно игру локализуют.

Размывание картинки при отматывании времени. Все это слегка пульсирует



Порядка ради можно упомянуть о том, что системы паззлов в подавляющем большинстве случаев удачно сбалансированы, а бой является не просто красивым, но еще и осмысленным процессом, однако же все равно не в составляющих частях здесь дело. Разработчики сделали PoP цельной игрой: можно сказать, что с мокрого принца капает вода, а можно - что до тех пор, пока принц не высыхает, вертикальный бег по стенам у него затруднен. Несть графики, несть геймплея. Есть игра.

Таким был первый "Принц", таким смогли сделать "Принца-2003". Хочется верить, что это символично. И игры, а не списки достоинств на обложке, станут продаваемым продуктом. **Н**

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС
ГРАФИКА
ЗВУК И МУЗЫКА
ДИЗАЙН
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА

9.1


Рядом от начала времен сосуществуют два мира: Живой и Мертвый... Одно переходит в другое. Соприкосновение этих миров порождает живое и мертвое, Иллюзию и Истину, Реальность и Вымысел, Добро и Зло... Эта грань меж двух миров ничто иное как Вечная битва, в которой побеждает либо ужас и страх мертвого мира, либо Добро и здравый рассудок и, конечно же, юмор без которого просто не дожить до рассвета...
"Вий - есть колоссальное создание простонародного воображения".
Н.В.Гоголь
ВИЙ
ИСТОРИЯ РАССКАЗАННАЯ ЗАНОВО
* Более 3 часов полноэкранного видео высокого разрешения
* Более 30 игровых локаций
* Вплетенные в сюжет аркадные и логические игры
* 32-битный цвет
* Звук DOLBY DIGITAL (в DVD версии)
www.dgames.ru
Отдел оптовых продаж :
sale@dgames.ru
т. (095) 5080535
Представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua
© 2004 DISCUS GAMES.
Все права защищены.
discus games
Crazy House

Бей — беги!

Reckless Driver



Я не буду кричать "она мертва" во время переклички.
Одна из несчетного числа надписей, которые Барт пишет на доске мелом в начале каждой серии

★ Жанр **Аркадные автогонки/Action** ★ Издатель **Vivendi Universal** ★ Разработчик **Radical Entertainment**
★ Рекомендуется **Pentium-III 1200, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)** ★ **Сайт игры www.thesimpsons-hitandrun.com**

К семейству Симпсонов я отношусь лояльно, не взирая на их происхождение, то бишь Соединенное Заштатье, к которому, после плотного общения с пресловутой семейкой дебилов Джонсонов, я отношусь не так лояльно. Симпсоны, на мой взгляд, своим существованием создают новую философию. Смотришь случайно по телеящику очередной мультфильм из нескончаемого сериала, видишь этого Гомера и понимаешь – вот он, транснациональный образ современного человеческого существа мужеского пола: перманентный сон перед телевизором, никчемные "базары" с такими же неказистыми соседями, как сам, несколько ящиков пива в багажнике автомобиля, ползающие под ногами дети и неутолимая жажда хлеба и зрелищ. Собирательный, так сказать, образ. То же самое касается и жены, и великих детей Гомера. Провинция. Город Спрингфилд. Большой переполох в маленьком Китае.



Существовали ли раньше компьютерные экранизации "Симпсонов"? Вряд ли ошибусь, если скажу, что да и много. Дотягивал ли их совокупный рейтинг популярности хотя бы до одной сотой хитовости ориджинал сериала? Опять же прав буду на сто процентов, выкрикнув категоричное "нет!". Характерная, кстати, для находящейся в режиме постоянного бурного развития игровой индустрии тенденция. Но рано или поздно прогресс приносит результаты, и все облегченно говорят, вот он – самый лучший. Да, я уже забежал вперед. Тестируемая сегодня игра под названием The Simpsons Hit & Run, как кажется лично мне, является лучшим за всю историю компьютерных игр проектом, обыгрывающим быт и прочие радости жизни Симпсонов.

Давайте смотреть, как у разработчиков это получилось.

Мультипликационная реальность

Новая игра, как это бывает практически всегда сегодня, является симбиозом старых, уже опробованных и отлично зарекомендовавших себя идей. The Simpsons Hit & Run относится к жанру, четкого названия которому еще не придумано, при том что игры такие наиболее популярны и продаваемы. Это смесь автомобильной аркады и action с видом от третьего лица, причем с отчетливым преобладанием именно первой составляющей. Один из наиболее ярких примеров – GTA. Именно по подобию этой игры построено произведение очень толковой команды Radical Entertainment, чье название наверняка вызывает в вашей памяти образы других отличных игр этих же родителей.

Итак, место действия – Спрингфилд. Именно в этом городе обречены на пожизненное существование Симпсоны, там, конечно же, проходит и действие игры. Разработчики воссоздали все, что когда-либо появлялось в сериале, и если вы не пропускаете ни одной серии, то теперь, в перерывах между ними, сможете спокойно жить в любимом городе, поочередно управляя несколькими персонажами (Гомер, Барт, Мардж, Лиза и Абу). Все наиболее популярные места и герои, конечно же, также в наличии. И самое главное – озвучкой игры занимались те же люди, которые создают мультфильм, а игровой сценарий придумывали мультипликационные сценаристы. Это дает проекту главное – атмосферу. Общение персонажей, реплики, шутки, реакции на тот или иное событие – все аутентично. Так, как оно должно быть. Пожалуй, именно этого ключевого момента и не хватало предшественникам The Simpsons Hit & Run. Но и не только этого...



Джип рядом с Мардж - это Канонеро, самая крутая тачка во вселенной Симпсонов

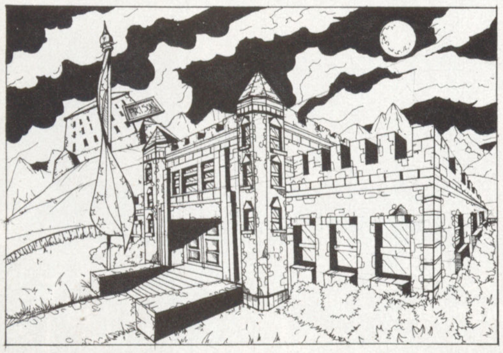
Бешеный мир

Герои мультфильмов не спят, не сидят в ресторанах и не любуются на красивый закат больше шести секунд. Им постоянно необходимо решать глобальные проблемы, которые растут, как снежный ком. Такова жизнь. На это приятно и интересно смотреть со стороны. А вот каково принимать в таком водовороте событий непосредственное участие, лично я первый раз осознал благодаря находящейся на рассмотрении игре.

Понятное дело, что большую часть времени вы проводите на своем автомобиле. Автопарк игры полностью "лицензионный" - прямо как в мультфильме. Персонаж под вашим присмотром ведет деятельность почти такую же, как гангстер в GTA. Может избивать ногами прохожих и ездить на любой машине и в любом направлении. Но чаще всего приходится действовать другими методами. Вы можете остановить первый попавшийся автомобиль, и вас безвозмездно подвезут в нужном направлении. Забавно, что герой в это время сидит рядом с водителем, но машиной управляет все равно игрок. При этом происходит оживленный диалог между пассажиром и драйвером. Речь переводить на русский язык не имеет смысла, так как, во-первых, теряется определенная смысловая

Быт Гомера размерен и тих. Когда нечего делать, он может потанцевать. Ну, вы знаете...





HALLOWEEN ELEMENTARY SCHOOL

Между прочим...

Раз в сезон у Сипсонов случается хэллоуинская серия. Характеризуются эти серии исключительно черным юмором, пародиями на известные триллеры и фильмы ужасов. В Simpsons Hit & Run Хеллоуин разумеется тоже наступит.



Этот машино-самолет отлично подходит Барту по размеру. Да и управляется, что самое интересное, неплохо. Жаль, что не летает

нагрузка, а во-вторых, без привязки к действию это воспринимается уже не столь сильно. В общем, обратите пристальное внимание на реплики главных и второстепенных героев игры – не пожалеете. Но вернемся к процессу.

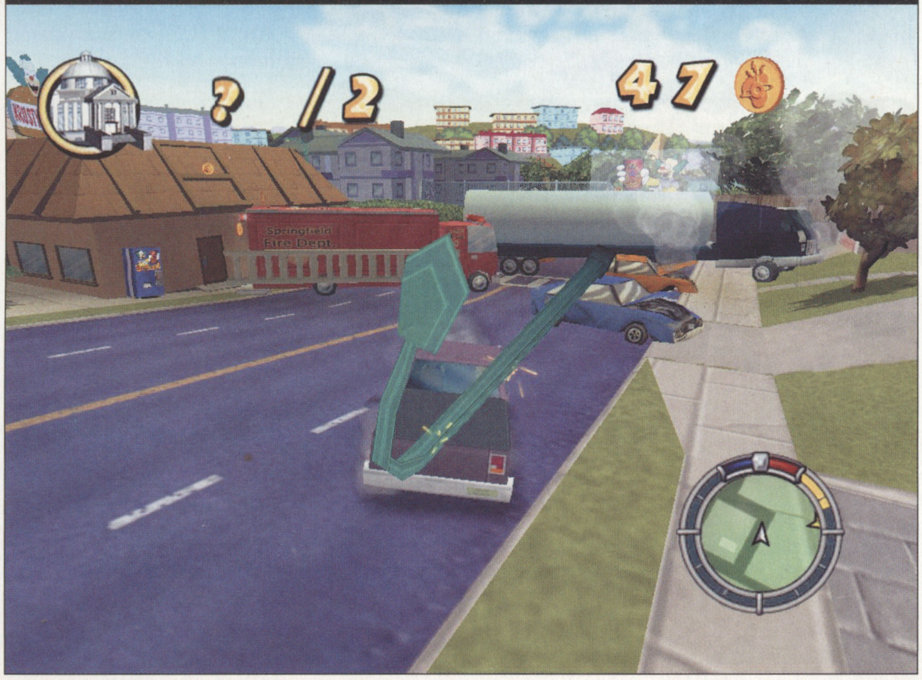
Автомобили в игре не вечные. Скажу даже, что по меркам аркады модель повреждений излишне строга. То есть буквально три минуты непрекращающихся контактов машины с твердыми препятствиями, и... наш герой выпрыгивает из взрывающегося транспортного средства! Поэтому надо быть осторожнее, иногда не гнушаться нажать слегка на педаль тормоза. Впрочем, у хрупкости машин есть и неоспоримый плюс – это несколько усложняет незатейливый игровой процесс. Рулятся тарантасы отменно! Очень радует, что ответственные за физику люди не понаслышке знакомы с самыми важными моментами в поведении "голливудских" автомобилей. Они должна адекватно делать две вещи. Первая – полицейский разворот (тут он выполняется идеально на любой машине). Второе – езда с ручником (передаем большой привет Колину МакРею). Ралли-стайл игрой только приветствуется. Внешние атрибуты в лице очень подлых и быстрых оппонентов, которые встречаются регулярно во время исполнения миссий, позволяют отнести The Simpsons Hit & Run к числу состоявшихся автомобильных аркад. Бешеные гонки по извилистым и узким улочкам Спрингфилда – один из козырных тузов игры.



А что происходит во время кратковременных перерывов в управлении автомобилями? Игрок выполняет миссии, ведомый непередаваемо линейным сюжетом. Кстати, тут отчетливо проявляется главное достоинство "запрограммированного" геймплея – предсказуемая интересность. Разработчики собственными руками свели все задания воедино, сдобрили их кучей вставок на игровом движке и выложили на тарелочке игроку. Думать или просто выбирать не надо, только действовать! Интересно, что переигрывать миссии пришлось от силы два-три раза. Задания простые и короткие, детские, но не возникает ощущения примитива: сидишь и играешь, играешь и сидишь.

Очень радует воссозданный разработчиками мир. Город в постоянном движении, по улицам ползают забавные персонажи, носятся автомобили. Проработка Спрингфилда на высоте, красивые, веселые текстуры, много объектов. Позволено даже сбивать людей, но вреда им от этого никакого. В общем, получился забавный такой мультипликационный город, в котором рулят Симпсоны. Что еще нужно для полного счастья?

Когда Гомер садится в свой автомобиль и едет выполнять очередную миссию, на улицах мирного городка Спрингфилда настает самый настоящий форс-мажор и вступают в действие "обстоятельства непреодолимой силы"

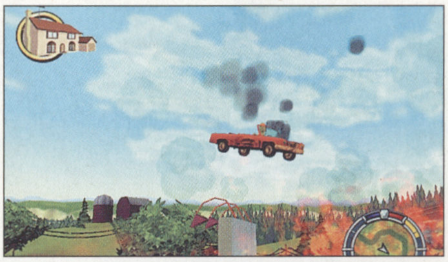


Позитив бьет через край!

The Simpsons Hit & Run – произведение мультиплатформенное, первоначально выпущенное в приставочный мир. Очевидцы утверждают, что по графическому качеству версия для PC даже лучше, чем консольная. Что, впрочем, неудивительно. Действительно, выглядит игра очень и очень мило. Классно проработаны все без исключения персонажи, у них отличная анимация. Состыковки текстур четкие. Быстродействие в норме. Количество эффектов вполне достаточное. Звук еще лучше. Это голоса профессиональных актеров, шутки, которые даже кажутся смешными, хорошая музыка. В общем, проект высокого качества.

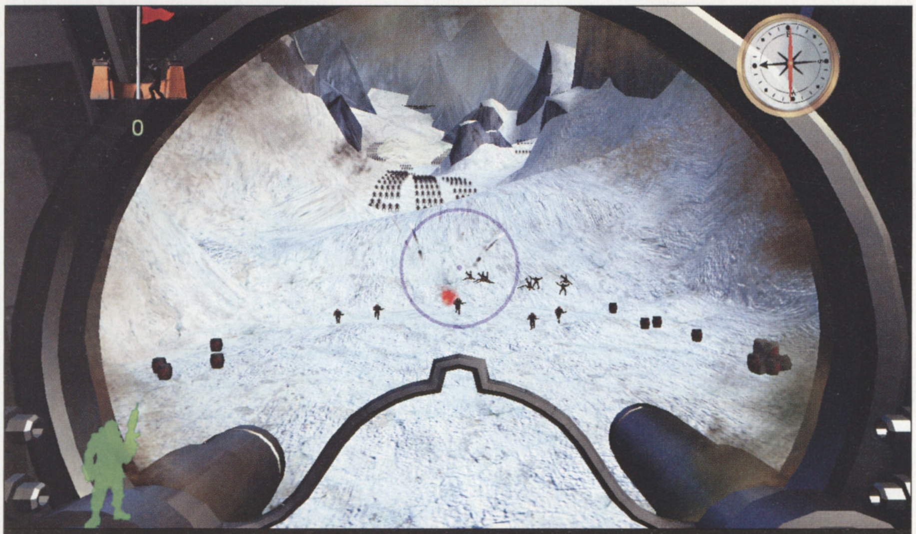
Вообще, The Simpsons Hit & Run – это, конечно, игра для детей, но и взрослый человек за ней не обломается. Данный факт обусловлен харизмой семейки Симпсонов и отличной работой авторов проекта. Получилась классная аркадная игрушка с очень буйным игровым процессом! Всем рекомендуем.

Н



РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★☆☆☆	7.6
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆	
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★☆☆☆	



Армия рассеяна, противник бежит. Немудрено - у нас Большая Пушка



Боевые товарищи не дают обижать мальчика Рому. Такую клизму вставят - закачаешься

труба, по каким-то непонятным причинам подрабатывающий в этой вселенной тяжеловесной мортирой, покажется жалкой и несмешной шуткой по сравнению с убойным орудием "Акуломет". Снаряд вгрызается в землицу-матушку, и по тверди, аки по морю, начинает скользить угрожающе серый плавник. Рыбешка самонаводящаяся и, учуяв поблизости сочный вырез какого-нибудь Grunt, немедля изволит его откушать. Здоровенная зубастая пасть помотает тушку под сладкий аккомпанемент истеричного вопля жертвы и аппетитно схрумкает. Чав-чав. Наше вам, граф. Соперником средств укрощения на почетное первое место в топ-листе "Я вас лублу" являются разномастные вспомогательные средствА, в обилии произрастающие в местных тавернах (замечательные строения - поправка здоровья, автоматический save game на выходе, неопробованные стволы на халяву). Сопротивление, ошивающееся в дебрях алкогольных джунглей и зарабатывающее себе цирроз, глубоко бесплатно презентует хитроумные приборчики, навевающие ностальгические воспоминания о первом MDK и незабываемых похождениях Курта (и вовсе не Рассела. Фи, друзья). Тут и газовая бомба, переманивающая супостатов на единственно верную (нашу) сторону, и ставший культовым еще за сотню лет до релиза "Штопор". Ромка, кряхтя, вкручивает загогулину в почву и... Не надо трясти монитор, с ним все в порядке. Реальность, перевернувшаяся вверх ногами (неприятель с визгом теряет корни и улетает непосредственно в голубое небо), - это еще цветочки. Цитрус глубокого удовлетворения созревает в тот момент, когда все приходит в норму, и играющие в Икаров негодяйчики возвращаются в родные пенаты. Вниз головой. Какие еще "законы физики"? "Самая маленькая в мире черная дыра"[1] - действительно самая маленькая в мире, но способностей своих старших сестричек не утратила и пылесосит все живое с ужасающей скоростью и свистом. Кто не спрятался. Карнавал и экзотика.



Терзать дорогих читателей, не приобщившихся к святому, можно еще долго. Дразня, описывать головокружительные полеты посредством ракетного ранца над утопающим в бледной дымке дома для престарелых. Поселение ветеранов труда расположено на поросшей бурьяном возвышенности и охраняется, что твой форт Нокс. За игроком без устали гоняются обремененные джет-паками злодеи, снизу палят зенитчики, а в глубине ущелья скрывается колосс-робот, дальний родственник Q. Рассказывать о путешествии в Великий Лес, где Таинственные Монахи (те самые) черными призраками пикируют вниз, кидаются светящейся гадостью (нет, это определенно не файерболы) и внезапно растворяются в воздухе. С легкостью и удовольствием, уклоняясь от пушечных залпов, выпущенных с чего-то, напоминающего железную курицу, переросшую в холке Годзиллу, угнать со стоянки бронированный дирижабль. Слагать баллады о музыке, нежном и приятном для самоощущения торте из взбитых сливок ирландских трелей, увенчанном английскими розочками-увертюрами. А мультики, какие в A&D мультики! Ироничные, полные черного юмора, Монти Пайтон, ей-же-ей. (Только не покупайте "русских" версий, умоляю вас. Изгваздают же дубляж, лапотники, изнахратят грязными сапогами начищенный воском паркет.) Я не оброню о них ни одной подробности. Это все равно, что показать из "Голого пистолета" исключительно титры или выдрать из "Стражи! Стражи!" заключительные пятьдесят страниц. Не смею. Молчок. Занавес.

Если бы Мел Брукс был разработчиком...

...он бы сотворил Armed and Dangerous. Такой игры не было добрых лет шесть, и в ближайшее время ничего подобного не предвидится. LucasArts снова вернутся в серьезность и степенность, а Сила и Джедаи вновь станут основной игропродукцией заслуженных издателей. Но вот только... Рано или поздно маститым работникам опять наскучит серая важность и душа попросит веселья. Тогда проснутся гении Planet Moon, и у "Вооруженных и опасных" появится братик. Эй, Джорджик! Капиш?



Акуломет в действии. И если, дорогой доктор, вы скажете, что это плохо, то я ваш кровный враг на всю жизнь

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★☆
ДИЗАЙН	★★★★★★★★★☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★☆

9.0

[1] На самом деле, это еще один привет MDK: помните ли вы "самую маленькую в мире ядерную бомбу"?



Пресловутая деревушка-лепрозорий. Сейчас поиграем в паратрупер

гда тепло - любимый травяной напиток не должен остывать), так что посильную помощь оказывают только крот-подрывник да сам железный дровосек. Коллеги отважно бегут следом, не стесняясь пожирать аптечки, изредка выпадающие из врагов. Други могут словить чересчур много бронзовых подарков и премило скопытиться, но это не критично. В следующем походе камередены снова будут с нами (а вот гибель Романа - это, пардон, немедля Лоадъ геймъ). Соратникам можно отдавать приказы, но не извольте беспокоиться: изображать Кутузова доступно исключительно кнопочками 1,2,3 на клавиатурке и более ничем. Дальше заслуженных "Стой тута" и "Охраняй тама" эволюция не доползла. Что и к лучшему. К тому же, львиная (хе-хе) доля миссий проскакивается без верных танкистов, а только скромными силами пользователя. Единственно верное решение, черт возьми! Мы в героической аркаде, не забыли? А уж чего-чего, а подвигов совершить требуется куда больше, чем известному культуристу из Гревней Дреции (Ремнего Дрима?). Задания к миссиям умиляют и трогают душу до слез. Все, как много лет назад, - просто и понятно. Позвольте пару примеров. Строгая пропись "спаси крестьян" в графе mission goals являет древнюю забаву под псевдонимом "паровозик". Пейзане щедро разбросаны по карте в хаотичной непредсказуемости (заблудиться невозможно: компас в правом верхнем углу монитора заботливо поможет направить стопы в нужные опушки и степи) и терпеливо ждут МЧС. Локальные шойгу в вашем лице подбегают к фермеру и забрасывают его за спину. Все. Отныне бедолага болтается сзади, не смея даже пикнуть. Чу-чу, ту-ту! Кондуктор, мне до Урюпинска, плацкарт. За раз можно унести не больше трех работников серпа и плуга, а доставить миляг нужно в пасторальные домики (компас! Все внимание на компас!) со светящимися прожекторным светом ковриками с надписью "welcome" у входа. Браво! Фантазия бьет ключом. Газовым, в подбородок. Привыкшего было к беготне вашего покорного резко выдергивают из родного огорода, сажают в турель, бросают зловещий взгляд, берут за пуговицу и строго втолковывают: "Защищай". Оборонять поселение (позади башенки) придется от армии (прямо по курсу). И это действительно Армия, а не пара жалких отрядов. Своеобразная Omaha Beach наоборот. Да, несколько кощунственно, зато доходчиво. Зольдатен бегут на пукалку и сидящего в ней игрока сотнями, орут, грозят розгами и наверняка нелицеприятно выражаются. Карабкаются по стенам, тащат осадные лестницы, осыпают ураганом стрел. А башенка их пулеметом. А потом главным калибром. Бам! Бах! Взрывная волна подбрасывает орду в стратосферу, крутит по орбите, расшвыривает на юг-юго-запад-восток. Здравствуй, детство.



Круги перед глазами и щастье. Нокаут. Восторг. А однажды от нас потребовалось спасти целый город. Ну, хорошо, не город, а деревушку-лепрозорий (там обожают проводить летний отпуск некоторые жители злосчастного королевства), но эпика от этого нисколько не умаляется. В небе реют цеппелины, десантирующие на головы горожанам карательные отряды, подозрительно похожие на работников СС. Летающие сардельки по возможности нужно сбить, а с парашютистами поиграть в Paratrooper. Они так задорно пищат! Когда падают на землю. Не любят силу притяжения, что поделать. Эгоисты.

А еще, а еще... Фух. Практически все встреченное можно разнести в пыль, в прах, сплясать джигу на вражеских печенках. Хибарки разлетаются в клочки, деревья падают ниц, огромные башни, не выдержав спарринга с гулкой ракетницей, грузно валятся оземь. Шустро, мимоходом. Оппозиция лезет изо всех щелей, но страха нет. Играть приятно - шарм валит с ног и не дает подняться. Только что мы замерзали на холмах Снежной Пустоши, а вот уже изображаем скалолазов, лихо прыгая по горам и весям. Разудалое веселье подстегивается возможностью спихнуть пару монументальных булыжников (скалы ими так и кишат) злодеям на голову. И при этом (вот уж нечаянная радость) синдром Ларисы Крофтман тут не наблюдается, и никто не заставит несчастного пользователя делать стойку на руках. Казуалы не пройдут. Тут им делать нечего.



У ней внутре...

Жонглирование пародиями продолжается. Мутация арсенала, разумеется, ожидалась, но что с этой непреходящей ценностью случится такой аллегорический конфуз, предсказать было невозможно. Родственник граммофонного рас-



Джет-пак. Неспешно фланируем в неизвестность. Древний MDK одобряюще кивает из-под капельницы

Илья ПОЛЯКОВ

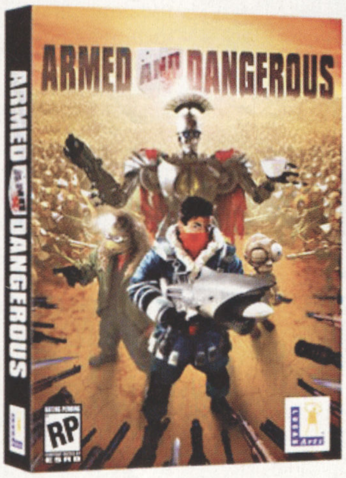
Вверх тормашками

Мухи! Мои мухи!
Рексус, настаящций муждчина

ARMED & DANGEROUS

★ Жанр Шедевр абсурда ★ Издатель LucasArts ★ Разработчик Planet Moon Studios ★ Рекомендуется Pentium III 1 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск.
★ Сайт игры www.lucasarts.com/products/armedanddangerous

Новый смысл



Абзац, господа-товарищи! Внимательно оглядимся по сторонам и целеустремим свое элегантное внимание на бригаду санитаров в белоснежных халатах с суровым выражением на цельнометаллических лицах. Чу! Видите, они тащат нервно хихикающего пожилого бородача в чудной рубашонке с завязанными за спиной рукавами? Дедуля вращает пожелтевшими бельмами, пучит потрескавшиеся губешки и тщится искать вошек зубами в растительности на лице. За процессией бегут мальчики и девочки в банных халатах со странными светящимися палками в руках и гневно вопрошают: "Джорджик! Куда они вас!?" Вокруг мальцов левитируют табуретки и стулья, а их лидер блондинист и просит величать себя Люком, понимаешь, Скайуокером. Чудаков все игнорируют - это джедаи, следующие за маэстро Лукасом на уколы в причинное место. Чтобы не перевозбуждались. Отныне данные личности не у дел. У любимого "Тысячелетнего Сокола"™ в страшных корчах сдох гипердвигатель, Чубакка™ полысел (жуткое, я вам доложу, зрелище), Хан Соло™ спился и каждое воскресенье клянчит у сострадательных граждан РФ возле метро "Царицыно" (не™) денежные воздаяния на шаурму и кислое пиво. Тем временем в вежливой близости (так, чтобы не задело ненароком, но при этом все чудесно видно) от коллапса и вакханалии скромно ковыряют известковую стенку бледные юноши со взором горящим. Это девелоперы из Planet Moon, выдавшие миллениум назад славную MDK и Citizen Kabuto, а ныне обретшие связь с Высшим Разумом. Ворох оваций и шуршание аплодисментов! В горницу с присвистом выкатывается Armed and Dangerous, безумное совершенство во всех отношениях. Эй, суфлер! Hail to the king, baby! Наливай, епрст.

Отряд слабоумных

Привычно осевшая (и потому столь ненавистная) на зубах схема "рассказать-про-сценарные-изыски-графику-потом-звук-музыка-вердикт-ацтой/рулез" тут напрочь пробуксовывает и жалобно воет на луну. Никак. Впрочем, дабы создать у читателя мало-мальски цензурно-вменяемое представление о продукте и его, простите, "задней истории" (это та, которая back story), пару слов о сюжете оборонить нужно. Итак, четверка наемников под звучным прозвищем Lionhearts вляпалась в историю с мистической The Book Of Rule - таинственным артефактом, дарующим удивительное могущество. С книженцией, к слову, приключился презабавный казус. Некий субъект превратил ее в "Инструкцию по плетению корзин", что очень опечалило тамошнего тирана и самодура Форджа. Король осерчал да и отдал букварь Таинственным Монахам (побольше нервного придыхания в голосе), дабы те расколдовали это в высшей степени занятное магическое приспособление и дали возможность царственной особе править миром. К тому же болезный вбил себе в голову, что причастен к злостной трансформации один из "Львиных сердец", а именно великий (и абсолютно слепой) маг Рексус - очень маленькое и крайне негативно ароматизированное щуплое существо. Коллегам малютки это по вкусу не пришлось, и они решили разрешить конфликтную ситуацию довольно радикальным образом - Book of Rule изъять, а короля дезавуировать. Чтобы не повадно. Отличный сценарий, основанный, как уверяют субтитры, на реальных событиях. Сестра, мне еще димедролу. Внутримышечно.

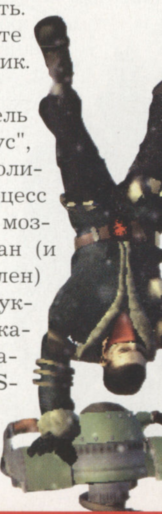




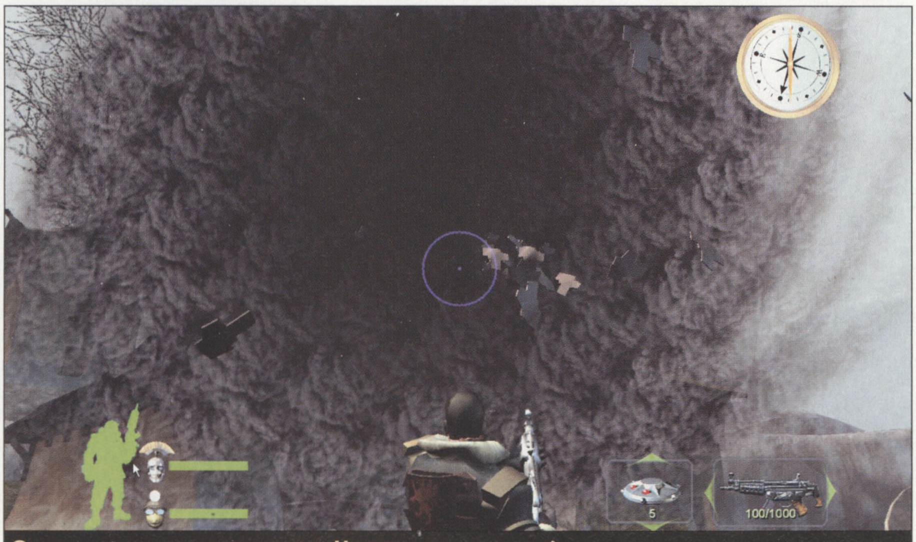
Чудеса и шизофрения



Маразм крепчает, как уши на морозе. Могучая кучка героев совместно с вышеупомянутым вонючим волшебником стирает тонкую грань между сознательным-бессознательным и тем безе в шоколаде, что у всех у нас в голове. Признайтесь (мне можно), вы ведь всегда хотели понаблюдать за похождениями гигантского крота-шотландца по имени Джонси (акцент и фирменное "Bloody Hell!"), вооруженного двумя револьверами и увешанного динамитом по самое не могу. Соратник крыски по борьбе вымахал под добрых три метра, обладает изысканными манерами и огромными вставными челюстями бирюзово-желтого цвета. Зовут красавца Q, по паспорту он робот, обожает чай, благо источник божественного нектара вмонтирован непосредственно в пупок, а краник находится там, где... В общем, там, где он должен находиться у любого уважающего себя терминатора. Старший Бригадир и Лидер выездного шизариума кровь не волнует и не щекочет разум приступами безумия, но, как и полагается всякому Главному Герою, смертельно харизматичен и остроумен. Обладает таинственным прошлым, откликается на позывные Roman и крайне немузыкально поет застольные песни. Зато умеет Палить из Больших Пушек и смешно шутить. Ха-ха, доктор, не трогайте мой зеленый холодильник. Он живой и светится.



Но чувствую, читатель ждет уж рифмы "кактус", так на же - получи! И поливай по средам. Игропроцесс не замутнен головным мозгом, а полностью предан (и наверняка тайно влюблен) его спинному коллеге. Кукловодим мы Ромкой, и камера тщетно прикидывается стандартным TPS-вариантом. Рахитичный Гэндальф-Рексус сидит внутри Q (там все-



Самая маленькая черная дыра. Нужны комментарии!



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
UFO
нашествие
Новая трёхмерная тактическая стратегия с элементами RPG,
продолжающая традиции культовой игры UFO: Enemy Unknown
1С ФИРМА «1С»
ALTAR INTERACTIVE
CENEGA
MILES SOUND SYSTEM
BINK VIDEO
© 2003 CENEGA Publishing. Все права защищены. Остальные упомянутые названия продуктов и компаний, являющиеся торговыми марками, принадлежат их законным владельцам. Игра разработана компанией ALTAR Interactive. Все права защищены.
© 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.

Ave Caesar, imperator, morituri te salutant

Дмитрий СМЫСЛОВ

А судьба бьет меня, тащит волоком,
И с небес на меня смотрит вороном,
Да и смерть моя стоит недорого... Здорово!
"Разные люди". "Никогда не вернусь"

★ Жанр Action ★ Издатель Acclaim Studios Manchester ★ Разработчик Acclaim ★ Рекомендуется Pentium IV 1.3, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)
★ Сайт игры www.acclaim.com/games/gladiator/index.html

Когда-то давно я уже сетовал, что, мол, стоит появиться свежей идее, как все начинают ее по-всякому пользовать, и в итоге от глотка свежего воздуха остается лишь смрадное воспоминание. В тот раз речь шла о жанровой принадлежности выходящих в настоящее время продуктов, сегодня - об их сюжетах.

Подавляющее большинство заслуживающих внимания сюжетов так или иначе донесено до мозгов почтенной публики. Потому в последнее время все чаще приходится иметь дело с пересказанными на все лады историями о Возродившемся Из Небытия Вселенском Зле, или об Амулете Вечности (Власти, Порядка - нужное подчеркнуть), или о Зловещем Правительственном Заговоре, или еще о какой-нибудь лабуде. Да, несладко становится не только дизайнерам и продюсерам, но и сценаристам. Вот и начинают люди искусства смотреть в смежные отрасли в поисках новых идей или, на худой конец, вдохновения.

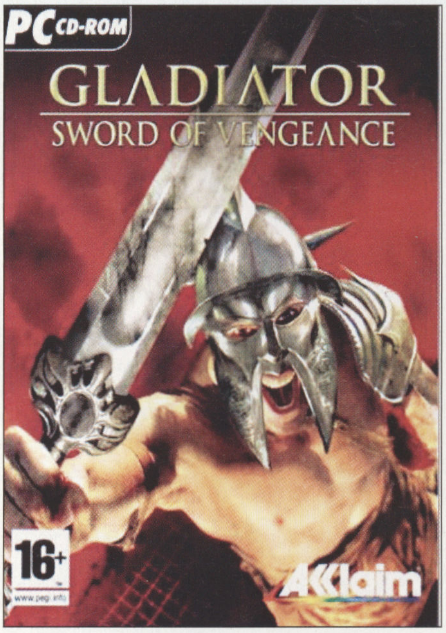
Многостаночники, вернее сказать, многоплатформники из Acclaim Entertainment явно ухватили свою музу на выходе из кинотеатра. Я даже знаю, что именно там показывали. Оскароносного "Гладиатора" Ридли Скотта. Ушлые разработчики моментально вцепились в идею и не отпускали ее до самого релиза Gladiator Sword of Vengeance. Возможно, они были правы, поскольку воплощение получилось на более чем приличном уровне.

Давно это было

106 год, дикие времена, не менее дикие нравы. В Риме опять неспокойно, благородный император Траян (благородный римлянин в период раннего христианства? Думал, что sci-fi здесь не будет) не так давно отправился в лучший мир, а на престол взгромоздился более приличествующий обстановке бритоголовый тип по имени Аррунтиус. Само собой, новый барин моментально погряз в пьянке и разврате, а за компанию прихватил с собой и государство. В итоге, не мелочась, он просто объявил себя богом, поставил всех в известность о вхождении в местный пантеон и о намерении снести Рим и выстроить на его руинах новую столицу в честь себя, любимого. А чтобы отречение от старого мира проходило веселее, Аррунтиус учредил Большие Игры.

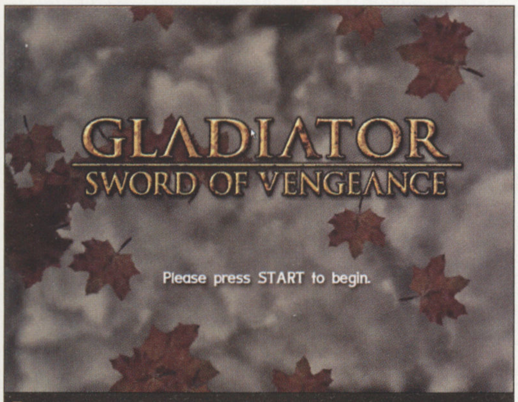
И нужно же было случиться такой незадаче, что именно в ходе них прозвучали первые диссидентские реплики. Их источником был кумир местной молодежи по имени Инвиктус Тракс, рожденный в рабстве, с малых лет участвовавший в гладиаторских боях и ставший в итоге чемпионом. Дело в том, что перед последним походом император Траян обещал ему свободу. Само собой, гибель правителя, кстати, от руки Аррунтиуса, обломала гладиатора. Будучи человеком вспыльчивым (ничего не попишешь, издержки профессии), Инвиктус напрямую высказал новому главе государства все, что о нем думает. По всей видимости, матушка, с которой ребенка разлучили в младенческом возрасте, не успела объяснить ему, что спорить с власть предержащими чревато, даже если тебе уже нечего терять.

"Путевка на небо выдается очень быстро", и после конфликта Инвиктус очнулся в местном Эдеме - видимо, при жизни заслужил. Но оказалось, что и на этом его злоключения не заканчиваются. В райских кущах чемпиона встретили Ромул и Рем, легендарные основатели Рима, поведавшие душераздирающую историю о том, как вероломный Аррунтиус вступил в сговор с не лучшими представителями небесной братии - Фобосом и Деймосом (для тех, кто не знает, личности довольно скверные, в древнеримском пантеоне отвечали за страх и ужас и имели демонические корни). Короче говоря, посовещавшись, боги избрали новопреставленного Инвиктуса орудием своего возмездия и средством установления конституционного порядка в Римской империи. Так что меч в зубы и к новым подвигам.



Непредвиденные восторги

Признаться честно, мое знакомство с GSV проходило поэтапно. С первых секунд я изо всех сил душил скепсис, под-



Та самая вгоняющая в тоску надпись



На дальней станции сойду, трава по пояс. Так выглядят местные райские кущи

нявшийся из глубин сознания при виде не предвещающего ничего хорошего Press Enter to start. Ну не люблю я приставочные порты, равно как и мультиплатформенные проекты. Как ни стараются разработчики, а консольная сущность все равно прет наружу, ощутимо портя настроение. Исключение составляет разве что BloodRayne, но, согласитесь, ее не любить нельзя. Ознакомившись с предложенной авторами клавиатурной раскладкой, я попытался разложить по ней имеющиеся в распоряжении пальцы и, плюнув, стартовал ристалище.

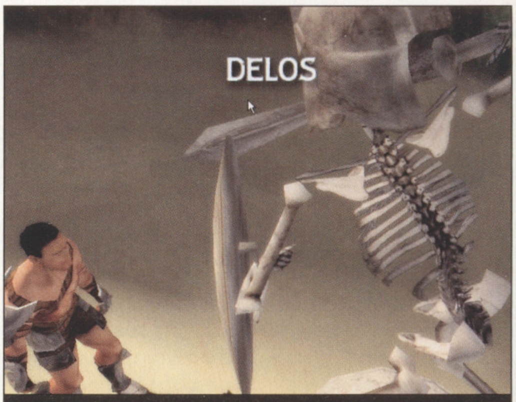
Увиденное заставило пальцы моментально сложиться в нужную конфигурацию, а меня - забыть о неприязни к консолям. На экране разворачивалось, на первый взгляд, банальное интро, повествующее, что "сегодня праздник у девчат, сегодня будут резать", причем делать это будут профессионально и не кто-нибудь, а величайший боец империи Инвиктус Тракс. Затем показали самого Тракса в целом и его пронзительный взгляд в частности, затем - как он гордо проследовал к выходу, и лишь потом передали управление мне. Однако несчастный организм к тому времени пребывал в жестком ступоре, а мозг сверлило настойчивое "Не верю!".

Наверное, впервые со времен BR я залюбовался картинкой и почти пожалел, что режиссированный ролик завершился и теперь нужно шевелиться самому. Сами знаете, в пылу схватки не сильно-то по сторонам поглазеешь, а именно этого страсть как хотелось. Понимаю, что разговор о графике/звуке обычно прибегается напоследок, но в GSV внешний вид играет если не первую, то точно одну из ведущих скрипок. Так вот, глядя на экран, я ни на йоту не сомневался, что Древний Рим выглядел именно так, бесстрашные работники меча и трезубца применяли в драках именно такие удары и выпады, истекали именно такой кровью и издавали перед смертью именно такие хрипы. А происходила вся это феерия именно под такие вопли выглядевшей именно так и никак иначе толпы жаждущих зрелищ аборигенов. Без излишнего преувеличения позволю себе утверждать, что существуй какая-нибудь игровая премия за операторскую и декораторскую работу, создатели GSV могли бы всерьез претендовать на нее.



Начало большого пути

Отойдя от первого потрясения и отвлекшись от внешних красот, мозги принялись анализировать игру по сути. Оказалось, что перед нами пример добротно сделанного слэшера, совсем слегка осмысленного, но весьма беспощадного. Кровь льется рекой, полноводности которой позавидуют Амазонка и Енисей, противники кромсаются с особым смаком и цинизмом, а умирают так, что их даже немного жалко. Прежде всего, жаль, что их так немного и нет возможности раз за разом повторять приглянувшиеся combo, не переставая радоваться ловкости вашего аватара. Кстати, о combo и прочих наворотах. В лучших консольных традициях Тракс прорубается к победе не только подручными средствами, но и с помощью нетрадиционных методов ведения поединка. В частности, в углу экрана можно наблюдать привычный зверометр, шкала которого заполняется по мере избавления мира от подручных вероломного Аррунтиуса. Как только уровень достигнет максимального значения, станет доступен "стероидный режим", во время которого остановить вас сможет разве что сам Юпитер.



На самом деле он не выше меня, просто ракурс такой

В общем, бороться за торжество справедливости на древнеримщине - одно удовольствие.

Неизбежные упреки

Само собой, общаясь с не чистопородным PC-проектом, я не мог обойтись без ставших уже типовыми нареканий. Основных неудобств три: управление, управление и, наконец, управление. Да-да, именно так, проблема одна, а негатива от нее столько, что на три хватит. В подобных играх удобное и функциональное управление - половина успеха, потому что думать особо незачем, жизнь зависит от безостановочного движения да точных атак. А когда львиная доля сил и нервов уходит не на изведение напирающих супостатов, а на распутывание собственных пальцев и тщетные попытки заставить персонаж бежать туда, куда нужно вам, а не куда получится, какая уж тут игра? В GSV дела, к сожалению, обстоят именно так: довольно длительное время приходится привыкать к управлению, и даже если после этого игра пойдет в должном ритме, удовольствие от этого факта будет минимальным. В который раз разработчики наступили на одни и те же грабли, и то, что Acclaim попала в поле зрения впервые, вовсе не дает ей поблажек. Постов про классные игры с корявым управлением, убивающим весь процесс, хватает не только в рунете, на net'ах, com'ах и org'ах этого добра тоже хватает.

В совокупности

При мысли о Gladiator Sword of Vengeance мою душу переполняет тоска. Отнесись разработчики к ее портированию более ответственно, все поклонники бездумного, но зрелищного мяса получили бы прекрасный подарок к Новому Году, который не стыдно поселить по соседству с не нуждающейся в конкретизации рыжеволосой прелестницей. А так выходов пара: смириться и постараться приспособиться к имеющемуся варианту или бежать в ближайшую торговую точку, по меньшей мере, за джойпадом, дабы общаться с игрой на понятном ей языке. Жаль, в который раз горестно повторюсь, а какой мог бы быть слон... **Н**


Я не знаю фамилии ни одного прыгуна в длину, но любой бы из них обзавидовался

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★

7.2

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Андрей "Pirx" АЛАЕВ

Последнее лето детства

Здравствуй, мой маленький друг! Хочешь, я расскажу тебе сказку?
Проигрыватель

★ Жанр Платформенная аркада ★ Издатель Konami ★ Разработчик Konami Computer Entertainment Studios ★ Рекомендуется Pentium III 1 GHz, 256 Mb RAM ★ Сайт игры www.konami.com/tmnt

На мое поколение удар заморского шоубиза - дешевой музыки, кино, комиксов и мультипликации - пришелся с некоторым запозданием. В принципе, все те мультсериалы, да и просто сериалы, которыми мы засматривались на канале 2x2 и его потомках, хорошо смотреть чуть пораньше, когда были помоложе. Но не мы выбирали время падения железного занавеса, и так вот получилось, что черепашки-ниндзя стали одним из символов моего позднего детства. Не побоюсь тавтологии: запоздалый символ позднего детства.

Вообще к этим самым черепашкам можно относиться по-разному. Предлагаю примерно следующую градацию: "дешевка" - "дешевый кич" - "кич" - "дешевый постмодернизм" - "постмодернизм" - "великолепный постмодернистский эксперимент". Можете выбрать себе любой пункт или придумать что-то среднее в этом спектре. Можете, в конце концов, и вовсе не обращать на черепашат внимания: в конце концов, что нам до практически ушедших в небытие попсимволов 90х?

Сказка об истории

Я полагаю, что никому не нужно рассказывать, откуда есть пошли черепашки-ниндзя? Что они - жертвы страшной мутации, воспитанные столь же мутировавшей крысой по имени Сплинтер? Что тот самый Сплинтер, долгое время живший в качестве ручного крыса у одного ниндзя, обучил молодых рептилий премудростям искусства ниндзюцу (и бусидо заодно)? Что у них есть друзья - журналистка Эйприл О'Нил и несколько ненормальный борец с преступностью Кейси Джонс; а также враги, главным из которых является злой ниндзя Шреддер, глава преступной империи? Что, наконец, их зовут как величайших творцов итальянского Возрождения - Леонардо, Рафаэль, Микеланджело и Донателло?

Вот и славненько, потому что пересказывать этот возвышенный бред довольно трудно. История гласит, что персонажей авторы комикса из студии "Мираж" выдумали вместе: одному пришло в голову, что черепахи могут быть прямоходящими и при этом неплохо владеть разными там нунчаками и прочими бо, а другой обозвал их в честь великих художников. Полагаю, что это правда: один человек все это придумать не в состоянии, сколько травы ни кури.

Сказка о разуме и стратегии

Я всегда играю за Донателло. Первая причина - он самый умный в этой компании. Рафаэль слишком эмоционален, Микеланджело - прост, как кусочек пиццы "Маргарита", а Леонардо, хоть и лидер, и голова у него тоже варит, в академических дисциплинах все равно не мастак. Так что мозгом группы надо считать все-таки Донателло.

Вторая причина - у него бо. "Бо" (для тех, кто не помнит) длинная такая палка, и радиус поражения у нее самый высокий. Вторым традиционно следует Леонардо со своими мечами, а Майк и Раф предназначены для уж совсем ближнего боя. Так что это момент стратегический, хотя по сравнению со старыми черепашьими играми, что на PC, что на Game Boy, в нашем нынешнем пациенте это не так ярко выражено.



Сказка о платформерах без прыжков

Так, собственно, что же у нас за пациент-то сегодня?

Это действительно платформенная аркада. Да, TMNT полностью трехмерна, что в геймплейном отношении, что в графическом. Да, собственно платформ и непременных прыжков по ним там почти нет, но факт остается фактом: это платформенная аркада.

Причем именно такая, какую я люблю, - практически без прыжков. В классических играх жанра прыжки - штука совершенно обязательная и часто составляющая чуть не ключевую часть геймплея, но лично мне по душе простое мочилово. В TMNT мне его охотно предоставляют. И прыгать почти не нужно, разве что иногда боссов по-другому и не одолеешь.

Сказка о портировании

Черепах откуда-то портировали. Черт его знает откуда, может, с PS2, может, вообще с какой-нибудь аркады. Но портировали знатно, без изъяна. Графика вполне достойная, хотя и не шедевр, и работает удивительно быстро даже не на самых современных машинках. Необходимо отметить, что стилистика как мультфильма, так и комикса передана очень хорошо и в визуальных решениях вообще, и в спецэффектах в частности. При ударе из противника наглядно вылетают разнообразные "Crash!", "Boom!", "Tonk" и прочие.

При этом игра не кровавая. Никакого gore, никаких трупов: враги исчезают в облачках дыма, не загружая своими телами процессор. С врагами связана, наверное, одна из немногих проблем игры: их не слишком-то много. Я понимаю, что раньше в платформере можно было наклепать полторы сотни спрайтовых вражин, а с трехмерными моделями такой фокус не особенно-то и пройдет, но это довольно слабое утешение. И пауэрапов тоже как-то небогато.





Между прочим...



Кейси Джонс (Casey Jones), герой популярной песни американского Юга, героический машинист, погибший в 1900 при столкновении двух поездов, до последнего тормозя движение экспресса "Пушечное ядро". Впоследствии о нем был сложен еще ряд песен, одну из них (про забастовку) исполнял Л.О. Утесов (естественно, в русском переводе).



Рафаэль Санти (Raffaello Santi) (1483-1520), итальянский живописец и архитектор. Представитель Высокого Возрождения. Руководил постройкой собора Святого Петра в Риме, расписывал внутренние помещения дворцов Ватикана, автор "Сикстинской мадонны" (1513).



Микеланджело Буонарроти (Michelangelo Buonarroti) (1475-1564), итальянский скульптор, живописец, архитектор, поэт. Создавал архитектурный ансамбль Капитолия. Роспись плафона и стен Сикстинской капеллы (1508-12).



Донателло (Donatello) (наст. имя Донато ди Никколо ди Бетто Барди, Donato di Niccolo di Betto Bardi) (ок. 1386-1466), итальянский скульптор. Представитель флорентийской школы раннего Возрождения. Создал классические формы и виды ренессансной скульптуры: новый тип круглой статуи и скульптурной группы ("Св. Георгий" 1416, "Давид" 1430, "Юдифь и Олоферн" 1456-57), монументального конного памятника, живописного рельефа, величественного надгробия.



Леонардо да Винчи (Leonardo da Vinci) (1452-1519), итальянский живописец, скульптор, архитектор, ученый, инженер. Среди основных художественных работ: фреска "Тайная вечеря" (1495-97, в трапезной монастыря Санта-Мария делле Грацие в Милане); портрет Моны Лизы (т.н. "Джоконда", ок. 1503).



Шреддер - офисная машинка для уничтожения документов.

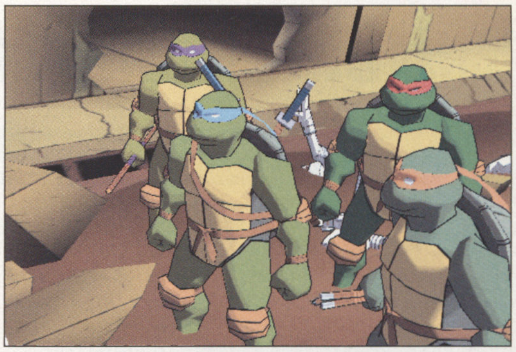
Кстати, для порта в TNMT удивительно слабый звук. Музыка совершенно никакая, а восклицания ваших персонажей и врагов надоедают через минуту. В роликах вызывает страшное раздражение голос Сплинтера. Я не знаю, был ли он таким в оригинальном американском сериале, но образу мудрого сенсея не соответствует на 314 процентов.

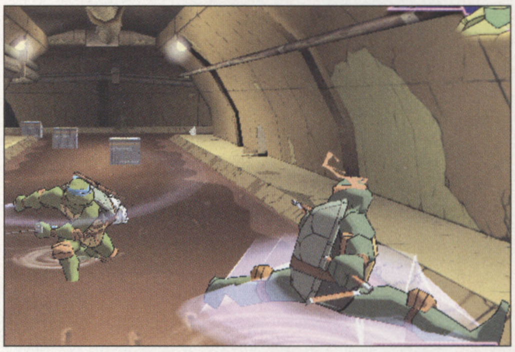
Сказка о геймплее

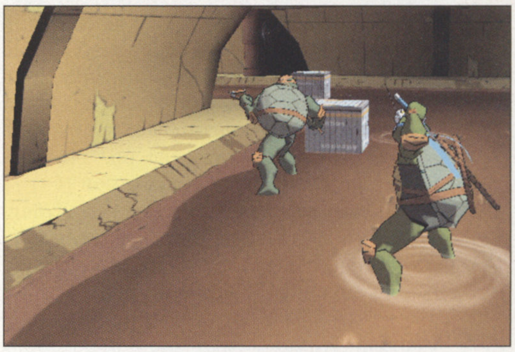
Играть в TMNT можно по-разному. Можно постепенно проходить сюжет, разбитый на стадии (каждая по пять-семь уровней), причем как в одиночку, так и парой. Полагаю, что, если бы игра делалась под Dreamcast, ввели бы полноценную поддержку всех четырех персонажей (чего, кстати, никогда не было в "черепашьих" играх), но с момента гибели последней приставки от SEGA консолей с четырьмя штатными гнездами под джойстики делать перестали.

Сюжет, надо сказать, примитивен и с небольшими ответвлениями повествует о борьбе со Шреддером. Уровни, продвигающие историю вперед, перемежаются специальными аренами, на которых необходимо оттачивать мастерство, мутузя врагов на время. Прохождение арен открывает новые возможности ваших героев, а иногда их просто усиливает. Или пишет, что усиливает: в половине случаев я никаких улучшений в работе персонажа не заметил.

Как вариант - дружеский мордобой, эдакий недо-файтинг. Удовольствие сомнительное, учитывая, что удара в игре практически два (сильный и слабый), а система комб... как бы это сказать... оригинальна, вот. Тем не менее, развлечься можно и таким образом, причем в качестве соперников могут выступать не только черепашки. Постепенно откроются и Сплинтер, и Шреддер, и Кейси Джонс, и еще несколько персонажей серии.







Вообще, как в любой консольной аркаде, задача "открыть" разные разности в TMNT стоит практически на первом плане. Проблема только в одном: помимо действительно нужных элементов, открывать, по сути, и нечего. Решить проблему так изящно, как Namco в Soul Calibur, разработчики не смогли и просто вывалили кучу концепт-арта сомнительного качества. Да, там есть неплохие картинки, но их процентов десять. Остальное - хлам.

Последняя сказка

Но в любой платформенной аркаде практически всем можно пренебречь, если есть драйв. А драйва в TMNT очень, очень много. Конечно, надо делать скидки на пристрастность автора, который снова окунулся в атмосферу голодного детства, но я полагаю, что даже впервые увидевший черепашек человек получит от процесса постоянного убиения некий кайф. Причем очень немалый.

Так что, несмотря на ряд недостатков и отсутствие какой-либо оригинальности, игра получилась хорошая. Не знаю, уж как в Konami собирались продавать бренд, который свое отжил, но, судя по всему, продали. И нам продали. И мы купили.

И с удовольствием.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★☆☆☆	7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★☆☆☆☆☆	
ДРАЙВ	★★★★★★★★★☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★☆☆☆☆☆	

Демонстратор

Юрий ПАШОЛОК

★ Жанр FPS ★ Издатель Activision Value ★ Разработчик 4D Rulers Software ★ Рекомендуется Pentium-III 500, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb) ★ Сайт игры www.activisionvalue.com

Игры так называемого "бюджетного" уровня изначально ни на что не претендуют. На их разработку выдается минимум средств и времени, так что о качестве "выше среднего" можно сразу же забыть.

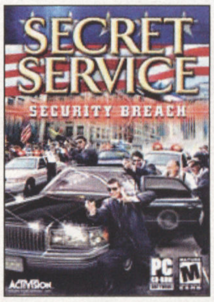
Особенно это касается "бюджетных" шутеров. Создаются они малоопытными командами на основе технологий не первой свежести. Современный движок стоит сотни тысяч долларов, а это далеко не всем по карману. Так было до последнего времени, но теперь ситуация грозит сильно измениться.

Хождение в народ

Впервые название 4D Rulers Software прозвучало в 1998 году. Маленькая команда, когда-то создавшая модификацию Quake, постепенно доросла до выделки собственной игры на оригинальном движке. Gore, вышедшая в прошлом году, подверглась массовым нападкам, особо ретивые острословы любили шутить по поводу названия.

После выпуска первенца 4D Rulers ушла в тень, но ненадолго. В начале года состоялся анонс AMP II Engine, движка нового поколения, на основе которого была сделана Gore. Этот самый движок по уровню технологий приблизился к DOOM III Engine. В дополнение к эффектным скриншотам, на сайте разработчиков была выложена технологическая демка (подробнее о новинке от 4D Rulers и Slam Software можно прочитать в октябрьском номере).

Логично предположить, что с таким движком разработчики должны были засесть за создание убийцы DOOM III. Учитывая, сколько делалась Gore, процесс грозил растянуться на несколько лет. Но вместо того чтобы двигаться по восходящей, 4D Rulers решила осваивать нишу бюджетных шутеров, благо в "наследство" от FUN Labs компании достался не слишком привлекательный бренд "Secret Service". Первая часть игры была никакой во всех отношениях, нетрудно догадаться, что продолжение должны были встретить как минимум с подозрением.

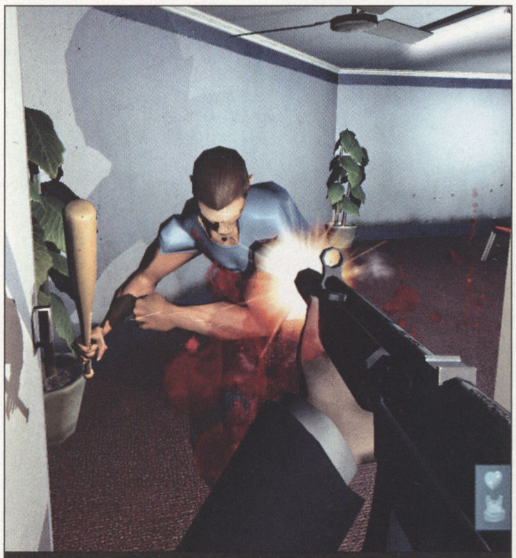


Кармак, не горюй!

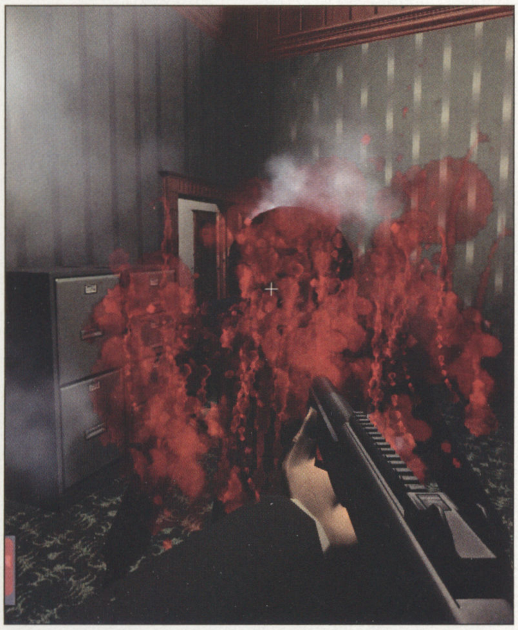
Важнейшей составляющей игры, безусловно, является геймплей, но так уж получилось, что в случае с Secret Service - Security Breach основной упор делался на графику. И здесь 4D Rulers совершила маленькую революцию: первой игрой, использующей новейшие графические технологии вроде пиксельных шейдеров, оказалась никакая не DOOM III или Far Cry, а скромный бюджетный шутер.

Наметанный глаз сразу заметит, что создатели игры экономили буквально на всем. Имеется всего три-четыре модели персонажей, большинство типов оружия сделано на средненьком уровне. Но все эти недостатки с лихвой компенсируются по-настоящему грамотным применением технологий, вложенных в AMP Engine II. Кособокое оружие вдруг обретает приятные глазу очертания, а персонажи, использующие одно и то же "тело", оказываются абсолютно непохожими друг на друга. Небольшими технологическими хитростями разработчики добились существенного увеличения детализации моделей и окружения. И все же это не главный козырь детища 4D Rulers Software.

Многие из вас наверняка видели ролик из DooM III, где демон устраивает в уборной небольшой пир с человечиной в качестве главного блюда. Больше всего в глаза бросалась прекрасная игра света и теней. Так вот, в Secret Service эту фишку использовали по полной программе. Статических теней здесь нет в принципе, благодаря чему картинка смотрится намного динамичнее. Особенно эффектна стрельба в темноте, когда полумрак вдруг озаряется яркими вспышками выстрелов, а тени начинают суматошно разбегаться по углам, чтобы спустя миг исчезнуть. Фонарик, который всегда есть в арсенале игрока, наверняка был включен не столько как функцио-



Зашибу!







Любимец женщин в костюме с тефлоновым покрытием



Простите, вы случайно мою жену Мэри не видели!



Превращаем поезд-беглец в поезд мертвецов

нальный прибор, а в качестве еще одного демонстратора возможностей AMP II Engine. Иногда не по себе становится: ходишь себе по темным коридорам больницы с фонариком в руке и ждешь, что сейчас из-за угла не бандит, а кто-нибудь вроде пирамидоголового появится. Не Secret Service, а прямо DooM III какой-то получается.

Сравнение с DooM III, к слову, не случайно, и связано оно не только с новейшими технологиями. Подобно детищу id Software, уровни в Secret Service - Security Breach не отличаются большими открытыми пространствами. Большую часть времени приходится бегать внутри зданий, состоящих из множества комнат и узких коридоров; даже на свежем воздухе особо развернуться будет негде. Зато все это великолепие довольно шустро "бегает", естественно, при условии, что у вас стоит видеокарта не ниже GeForce 3.

Закон и порядок

Как бы ни был хорош движок, игру всегда можно испортить всем остальным. Secret Service - Security Breach поначалу ничем особым не отличается: первый уровень проходится минут за пятнадцать, противники однообразны. А вот дальше все стремительно меняется: оказывается, что у игры есть сюжетная линия (довольно слабая, но все же), а главное - дальнейшее прохождение становится куда более сложным. Место безмозглых детин с бейсбольными битами быстро занимают мафиози, вооруженные как не слишком опасными MP5, так и помповыми ружьями, обладающими жуткой убойной силой при стрельбе в упор. Положение чуть облегчает тот факт, что в новом творении 4D Rulers, подобно Gore, есть система локальных повреждений - меткий выстрел в голову способен вырубить самого сильного противника.



Основная сложность в том, что разработчики лишили игроков возможности сохраняться во время прохождения миссии. В результате один и тот же уровень можно проходить раз по двадцать, погибая самыми нелепыми способами. Большая часть миссий заключается в сопровождении крайне недисциплинированных подопечных. Товарищу можно приказать стоять на месте, а тем временем вычищать помещения от врагов. Другое дело, что приказ этот выполняется в течение полуминуты, а затем объект охраны сломя голову бежит к вам, подставляясь под вражеские пули.

Революция снизу

Вероятнее всего, Secret Service - Security Breach канет в Лету. Тем не менее, эта игра является во многом этапной: до сих пор не было ни одного продукта бюджетной категории, который бы использовал технологии настолько высокого уровня. Не стоит забывать, что AMP II Engine стоит в десятки раз дешевле движков-конкурентов, а значит, доступен для небогатых разработчиков. Вспоминая Revolution, можно только догадываться, что бы могла сделать FUN Labs, будь у нее в распоряжении такой движок. Думаю, об AMP II Engine мы услышим еще не раз.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС
ГРАФИКА
ЗВУК И МУЗЫКА
РЕАЛИЗМ
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА

7.1

ADD-ON CONTRACT J.A.C.K.

Джек-потрошитель

Никита Кареев

(more devious laughter)
On my signal, unleash hell. Commence!
Дмитрий Волков, а на самом деле, подозреваю, дизайнер за работой.

★ Жанр FPS ★ Издатель Vivendi ★ Разработчик Monolith Productions
★ Рекомендуется Pentium III 1 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb) Multiplayer LAN, Internet ★ Сайт игры nolf2.sierra.com

Хватаюсь за голову в попытках прочитать, понять зашифрованное Monolith сообщение игрокам. А есть ли вообще сие сообщение или все это глупый вымысел? Или прихоть дизайнера и сценариста? А возможно, даже маркетингового отдела. В любом случае, Contract J.A.C.K. - игра странная. Именно странная. Она неправильная, она никудышная и какая-то не такая. Нельзя успокоиться, не пройдя ее. Но и это не дает ответов на все вопросы. И даже на главный: почему, зачем и куда вы дели мою ненаглядную Кейт Арчер?

НИИ "Монолит" представляет...

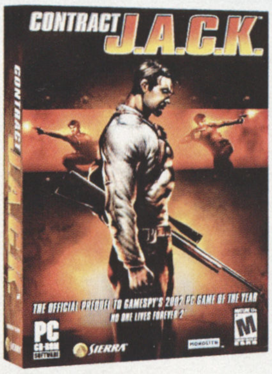
Просто Еще Один Наемный Убийца. Концентрат идеи нового шутера от Monolith. Стена плача по самой модной агентше 60-х не остановила Крейга Хаббарда сотоварищи. Две серии похождений бравой Катюши, растянувшиеся на пять лет, - это может надоесть. Даже это. И когда такая ситуация происходит, каждый творческий человек просто обязан опуститься в пучину безудержного, свободного экспериментаторства. Назло всем. Да пусть оно продается не лучше черной икры в трехлитровых банках, пусть воет разгневанная толпа, пускай заплевывают клавиатуры критики! Главное - это новшество, главное - это прогресс, главное - это идея. Пусть даже фикс. Еще Один Обычный Шутер. Еще Один Обычный Уровень. Еще Один Такой Же Враг. Еще Один Такой Же Труп.



Серьезный убийца

Спешу вас сразу обрадовать: Джон Джек, главный герой адд-она, не только убийца, но и вандал. Да-да! И предметом его преступных издевательств, в первую очередь, стала... сама игра. Любой, кто знаком с NOLF2, должен помнить, сколь многофункциональным, если можно так выразиться, было это творение. Тут вам и система прокачки персонажа, и многочисленные гаджеты, и стелс-миссии, и возможность покопаться в каждом письменном столе и прочитать любое объявление на фонарном столбе, и многое другое. Первым потрясением фаната NOLF, севшего за CJ, будет полное отсутствие всех этих игровых фич. Экспа? В сад! Возможность прятать трупы? Это женская работа. Интерактивное окружение? Ха-ха (devious laughter yet again). Почти каждый шкаф теперь заперт намертво. Да что там шкаф - львиная доля дверей в игре открывается не иначе как пинком со стороны засевшего в комнате врага, а до этого можете к ней и не подходить. Нетронутой осталась лишь техника. Хотя это тоже сомнительная радость. Не уверен, проводили ли разработчики деструктивную работу в этом направлении, но поездки на мотосанях и "Веспе" способны одним лишь управлением выдавить из вас большую порцию адреналина, чем самая западняцкая западня. Оба вида транспорта оснащены убойным оружием (мотосани рокетлаунчером, а "Веспа" сдвоенным пулеметом), но без активации функции автоприцеливания попасть по кому-либо нереально.

Что же осталось, спросите вы? Чего хорошего-то? Собственно, от NOLF, кроме великолепнейших, искрящих чувством юмора диалогов, не осталось ничего. Даже весь сюжет CJ сводится к простому "забери сумасшедшего профессора Н с лунной базы и разберись с конкурентами из итальянской зло-организации Danger Danger". Никаких неожиданных



поворотов или ответвлений, а задания на конкретную миссию формулируются и того проще: "прибей плохого парня", например.

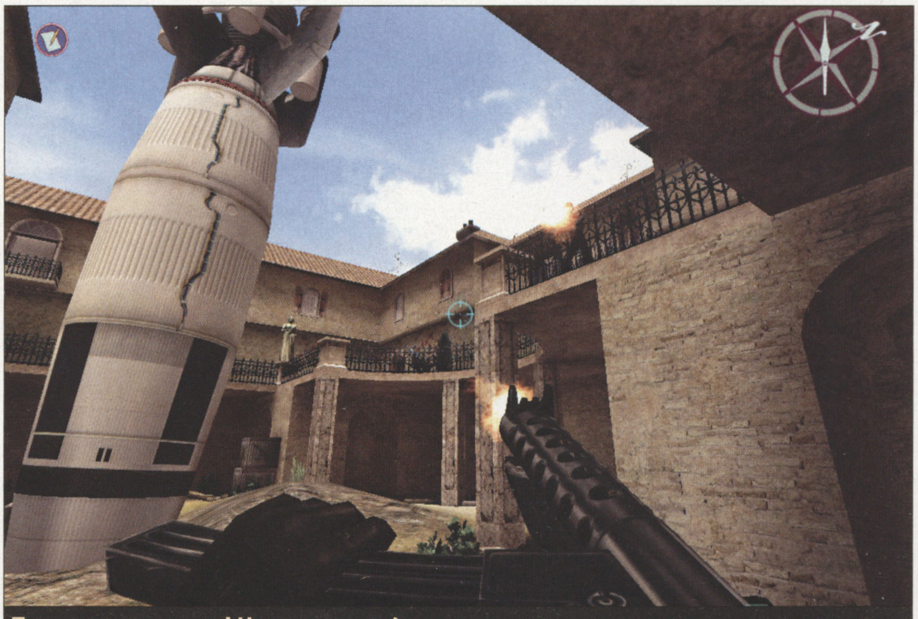
Что и говорить, концепция игры сменена полностью. Что, впрочем, и объясняет такие мощные изъятия из игровой механики. Джон Джек рожден для одной цели - убивать. Убивать на земле, в воздухе и даже в вакууме. Неважно зачем. Для этой цели ему не нужно ничего, кроме оружия. Возможно, он и читать-то с трудом умеет. Но в убойной силе и количестве выстрелов в минуту Джеку нет конкурентов. И тут есть, где применить эти навыки.

Нашествие саранчи

Противников в CJ не просто много. Их чертовски много! Порою кажется, что сейчас в какой-нибудь подворотне на уровне откроется бесконечный респавн и игра окончательно перейдет в полу-аркадный режим образца Serious Sam или, на худой конец, DOOM 2. Однако этого не происходит, и CJ добросовестно отвешивает врагов равными долями после каждого пройденного триггера. Ближе к окончанию истории такая дозированная раздача слонов воспринимается уже как какое-то естественное явление. Наступил на грабли - получи по лбу. Противники показываются сплоченными группами по несколько человек, и последующий отряд ничем не отличим от предыдущего, кроме того, что выбежал из другой двери. Каждый плохиш тут же получает положенные ему 3-5 пуль в голову или 10-15 в туловище и освобождает огневую позицию для своего последователя. Засевшие на балконах снайперы не шибко беспокоятся о скрытности - ведь в комнате за спиной ждет своей очереди готовая к бою команда клонов. И всем им суждено,



Вот это снегокат!



Парковка запрещена! Но кто же знал!

поймав запретную порцию свинца, одной и той же анимацией перегнуться через перила и упасть к нашим ногам, поделившись очередной порцией боеприпасов. К слову, популярная в NOLF2 функция "обыскать труп" тут также полностью отрезана. От убитого недруга остается лишь его оружие со случайным количеством неизрасходованных патронов. Хотя когда тут обыскивать трупы?



Вот это снегокат!

Некрасиво

Движок Jupiter (бывший LithTech), совсем недавно блиставший в TRON 2.0, смотрится слабовато. Отчасти виновато в этом и все остальное наследство от NOLF2 - объекты, локации, текстуры, анимации. Та же вода выглядит не в пример хуже ее аналога из Q3 Engine в редакции недавно вышедшего Call of Duty. В общем и целом, можно считать, что по сравнению с NOLF2 графика не изменилась ни на йоту.

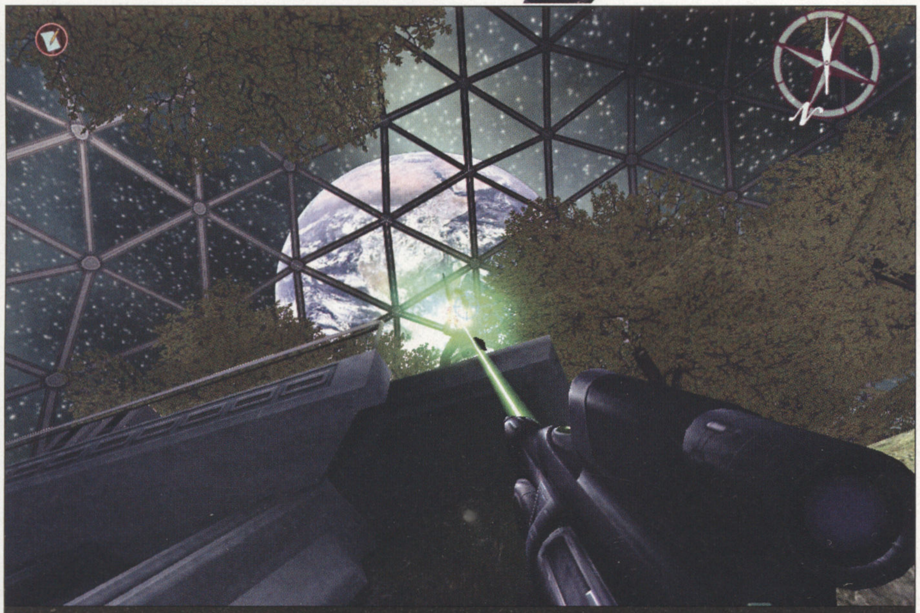


Однозначно приятным новшеством является добавление в игру новых видов оружия. Но и тут все не так. Смертоносные девайсы перекочевали в CJ из обеих частей NOLF. В частности, снова можно наблюдать Bacalov Corrector (к сожалению, наблюдать лишь мельком). На лунной базе удается обнаружить Cyclone Laser Rifle - попросту "лазерный пулемет". Появилось совсем экзотическое оружие - Energy Canon; к сожалению, вы нигде не найдете к нему боеприпасов. То же относится и к, скажем, арбалету с разрывными стрелами: за игру вы отыщете для него всего лишь пару колчанов. А пистолет-пулемет с глушителем и вовсе выполняет декоративную функцию - зачем Джеку глушитель? В результате приходится довольствоваться всего двумя-тремя видами оружия из того же NOLF2. В числе фаворитов - автомат Томпсона, снайперская винтовка, шотган и изредка именной Десерт Игл вашего аватара.

Вскрытие покажет

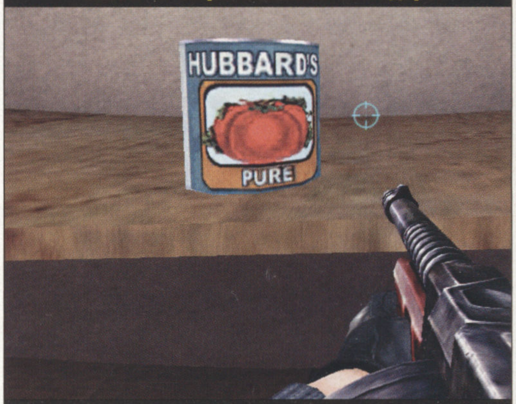
Одно следует признать бесспорно: адд-он вышел оригинальным. Много ли вы можете припомнить экспаншенов, которые кардинально отличались от оригинальной игры по геймплею? Да что там геймплей - чтобы хотя бы главный герой был не только другим человеком, но даже человеком другого пола? Все-таки Monolith не может отказать себе в экспериментаторстве. Впрочем, CJ и как просто игра весьма примечателен. Некая искусственность, ненатуральность пронизывает весь адд-он. Не подумайте, что я хочу упрекнуть создателей в некомпетентности - все-таки в NOLF2 все было очень натурально и по высшему классу. А тут та же команда, тот же главдизайнер, но игра совершенно другая. Она даже на другом уровне, наверное. И при том очевидно, что не стоило никакого труда просто сделать еще N уровней в духе того же NOLF2. Что это: злостная шутка черного юмора, бесчеловечный эксперимент над игроками или просто неудавшаяся попытка взяться не за свое дело? Наверное, мы узнаем ответ лишь с первыми известиями о новом проекте Monolith.

Н



В лунном садике завелись вредители-паразиты

"Веспа" и маринованные помидоры



Помидорчики по-хаббардовски. Когда твои игры плохо продаются, приходится подрабатывать таким вот способом

В одной из глав игры на одной из полок в одном из многочисленных домиков, что стоит на одной из узеньких улочек одного итальянского городка, можно обнаружить одну консервную банку с помидорами, на этикетке которой значится Hubbard's Pure. Неужели главный дизайнер NOLF, Крейг Хаббард, раздосадованный не шибко хорошими продажами обеих частей NOLF и не возлагающий больших надежд на адд-он, начал заранее рекламировать свою возможную в будущем деятельность на ниве пищевой промышленности?



В той же главе вам придется покататься на мотороллере "Веспа". Это чудо итальянского машиностроения столь же неоднозначно, как и сама игра. "Веспа" спроектирована авиаконструктором, ничего не смыслящим в мотоциклах, всего лишь за три месяца. Получившееся чудо с авиационным двигателем и колесами от самолета, тем не менее, оказалось столь удачным, что серийные модели его впоследствии завоевали весь мир и... сердца различных экспериментаторов. Потому неудивительно, что необычный мотоцикл то и дело заносит во всякие забавные проекты типа аниме FLCL или вот этой игры.



CURSE: THE EYE OF THE ISIS

Эти глаза не против...

Илья ПОЛЯКОВ

Нечто, возникшее в облаках оседающей пыли, было одето явно не по последнему слову моды. Повязки от времени побурели, и опытным взглядом профессионала Диль отметил, что они здорово протерлись на локтях. Раздался невыразительный голос - с таким звуком открывается крышка старого гроба.
- Я воссталъ, - поведало нечто, - из тьмы кромешной. Се есть Загробный Миръ?
Т. Пратчетт. "Пирамиды"

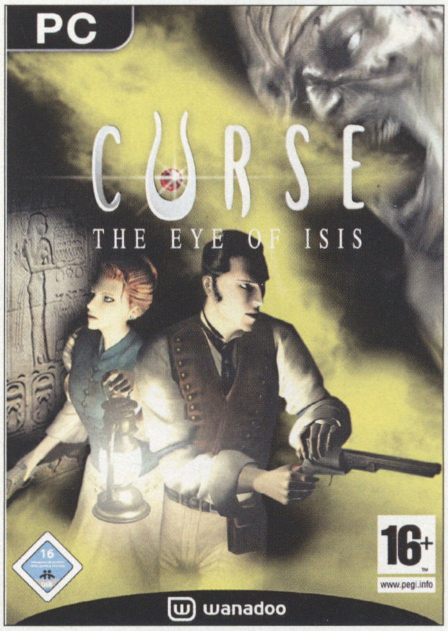
★ Жанр Horror ★ Издатель Wanadoo ★ Разработчик DreamCatcher ★ Рекомендуется Pentium II 300, 128 Mb RAM, 3D-уск.
★ Сайт игры www.dreamcatchergames.com/dci/curse/index.html

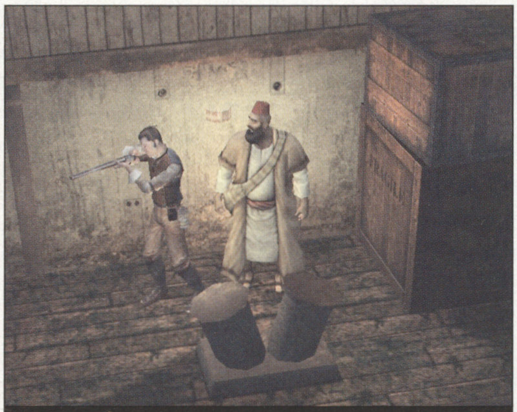
Когда в калитку PC Парадиза стучится очередной порт или кросскультурный продукт консольных девелоперов, обычно его уже ждет милейший комитет по встрече. Суровое время - суровые меры. Проситель обертывается в целлофан и волнительно таксидермируется циркулярным тостером. Главный палач лобызает в хладный лоб почившего подсвинка и ждет следующего кандидата на фарш. Тем более удивительно, что иногда предполагаемый анацефал (неполноценный младенец, появившийся на свет без головного мозга и черепной коробки. - прим.ред.) оборачивается Василисой Прекрасной. Поверьте, самому непонятно.

Потоптавшись на опушке самоанализа, наружу выкарабкивается не слишком приятный вывод. Curse: The Eye of the Isis для большинства наших сограждан оставалась темным парнокопытным, не заслуживающим излишне пристального внимания. Меж тем, к нам на вечерний чай с лимонным кексом пожаловал отменный хоррор. Дуновение приставочного тления лишь слегка коснулось новорожденного, не успев испортить его харизму.

Стандартный букет...

... венерических заболеваний порядком увял, но все еще пахнет. Временами чересчур аскетичный текстурный фасад (хотя антагонисты дивно как хороши) бросается в глаза, а для того, чтобы научиться достойно понукать главгероя на променад по честному трехмерью, требуется определенная сноровка и пара часов свободного времени. Кстати, сам альтер эго (которого зовут Дариен Дейн) не способствует возникновению героических стремлений и желаний. Пугливые глаза, неряшливые бакенбарды и нервный голос - представьте себе досточтимого Ван Хельсинга, который делает сложное лицо и, дребезжа, ропщет на судьбу при виде очередного картавого зомби, и первые ассоциации неуклонно рядятся в траурный бархат. Настроение ухудшается и в тот миг, когда пользователь имеет счастливую возможность познакомиться с инвентарем, которого иначе как "инвентварью" назвать не можно. Увы, задатки консольной полукровки проявляют себя и здесь. Навигацию по его анатомии вряд ли можно назвать удобной, а сомнительные инновации по его разделению довольно непривычны. Рюкзак разбит на три секции: кусочек под документы, местечко для различных предметов (ключи, амуниция, лекарственные препараты и многое другое) и карман для заветных средств самообороны. Положить в закрома все встреченные чудеса инженерной мысли не представляется возможным, так как количество слотов для каждого подвида строго лимитировано. Для любимого и такого родного оружия их всего четыре. Выкинуть ненужный ствол/бумажку/девайс нельзя, и изыскивать способы избавления от лишнего хлама приходится довольно извращенным способом. Отдавать отягощающие жизнь вещицы можно некому бородатому индивидууму в феске, утверждающему, что он является лучшим другом покойного отца субтильного протагониста. Последний стоит в строго определенных местах, меняя дислокацию по мере продвижения по сюжетной линии. Даже совершать священнодействие под кодовым позывным "save game" получается исключительно с помощью вышеупомянутого кадра.





Красная бородатая шапочка - наше все, а также сейв-меню и минивэн для барахлишка



Зеленые глаза, рыжие волосы... И швейная машинка Зингера в руках. Какая там Лара Крофт

Про это

Кажущийся избитым сюжет про "египетское зло и тех несчастных, чья алчность погубит человечество" на поверку оказывается изрядно закрученным повествованием в духе покойного сэра Конан Дойля и славной кинодилогии с месье Фрейзером в главной роли. Само приснопамятное проклятие-curse, пробужденное неосторожным вором, являет собой желтый ядовитый туман, неспешно летающий по степям и весям, убивающий все живое и реанимирующий мертвое. Начало истории разворачивается в знаменитом Британском музее, куда и завезли артефакт Eye of Isis, причиняющий столько беспокойства честным обывателям. Дариен, пришедший в хранилище культуры, дабы приятно провести время с зеленоглазой дамой, вместо интимного тет-а-тет вынужден отстреливать свежеобратившихся покойников и мумий. Впрочем, в бой нас вводят постепенно, по-садистски дозируя порции необходимого ужаса, до-





"Дариен, ты попал!" - восклицают дамы. Таки они правы

водя пользователя до единственно правильной кондиции - великолепного ощущения страха. Блистательно срежиссированные скриптовые ролики и сценки являются жемчужной короной игры, ее гордостью и вешалкой, на которой болтается кашемировое пальто геймплея. Взламывая деревянные ящики и неуклюже трепля по воздуху бинтами, пробуждаются к жизни мумии, качаясь на обглоданных временем ногах. Встреча с первым монстром обставлена в лучших традициях жанра: нам демонстрируют, как в мирно лежащий мерзлый труп полисмена проникает проклятье, разрывающее его грудную клетку и заставляющее сердце лихорадочно забиться в разодранных ребрах. Вот загораются потусторонним светом глаза, дождь моросит по серой мостовой, а ненавязчивый шорох ясно свидетельствует о том, что пора делать ноги. И Дейн, подлец, как он с ужасом восклицает свое "O god!" Нежить встает, простудно сипит и ковыляет вкусить английской кухни. То есть вас.



Красная бородатая шапочка - наше все, а также сейв-меню и минивэн для барахлишка

Желающим очистить помещение от нечисти предлагается достойный арсенал. Вот глядите, револьвер - судя по фасу, типичный тов. Кольтов - большой и красивый. Или чудный огнемет 1890 года выпуска, с ручной закачкой топлива, работающий на парафине. Шумно изрыгает пламя, коптит потолок и заставляет покойничков жалко ныкаться по углам. Казалось бы, мелочь, но атмосфера паутиной ткется исключительно из таких вещей. Воображение разработчиков бешеным аллюром расшвыривает бастионы предубеждения, а после битвы с первым боссом и во- все диктует свою волю разомлевшему игроку. Развитие событий непредсказуемо и потому столь привлекательно. Обернутое в молочную пелену тумана судно, плывущая на нем армия наемников и безумный коллекционер (о, как отыграется на нем Немезида!), из-за жадности которого все и началось, связываются воедино и выстраиваются в истинно литературный шедевр. И медленно, тщательно прогревая атмосферу паники, на корабль опускается песочно-желтый туман, он клубится и проникает в щели. Овладевает нашим героем, и последний отращивает зубы, синюю кожу, а также приобретает фирменный замогильный голос. Спасти проклятого англичанина может только рыжеволосая ушастенькая красавица (руль передается тебе, добрый зритель), бегающая за Дариеном по всей посудине. Нет, это надо видеть, это надо прочувствовать. Стоп-кадр, калейдоскоп. Судорожно перезаряжая дробовик, послать заряд в голову подгнившему матросу, насадить слепленного из останков освежеванных быков монструозного минотавра на мясницкий крюк, наполнившись берсеркерской яростью, деревянной дубинкой разнести в труху подвернувшихся мумий. Искать очки для трусливого пенсионера, улепетывать от вылезшего из контейнера с полустертой надписью "Не кантовать" пятиметрового каменного фараона, всаживая в гадину арбалетный болт с пороховой начинкой, трясясь от зудящего ужаса, красться в стылой воде, понимая, что каждую секунду разложившиеся руки могут схватить за горло и задушить, а патронов не хватит даже для того, чтобы отпугнуть суетливо мельтешащих крыс Страшно, просто страшно. Дозировка идеальна - пресыщения не предвидится. Фирменный черный юмор (застенчивая просьба охранника высвободить его из гильотины, и "случайно" нажатый неправильный рычаг, отделяющий голову несчастного от тела), клубящаяся в воздухе музыка (о, эти шорохи!), неровные тени искателя приключений в гулком коридоре. И щепотка паранойи...



Пирамиды

Довольно болтовни! Зашедших в пирамиду археологов съел проголодавшийся за четырехтысячелетний пост жрец (хором: "Имхотеп! Имхотеп!"), а Лариса Ивановна Крофтман вышла замуж за Эдика Джонсона и удалилась в Сингапур вязать носки для партизан Южной Африки. Ктулху никак не дозвонятся, a Silent Hill 3 весьма зубаст до системных требований. Засим немедленно прекращаем читать и бежим помогать худосочному британцу вести дипломатические переговоры с представителями древнеегипетской цивилизации. Мортира прилагается. В конце концов, и у Стрэнджера был дедушка. И он тоже любил блестящие пистолеты.

З.Ы. Не удержусь. За каким-то чертом они все-таки вбили в сценарий Сета. Господи, в который раз... **Н**



РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	
ГРАФИКА	
ЗВУК И МУЗЫКА	
ДИЗАЙН	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	

8.5

WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO

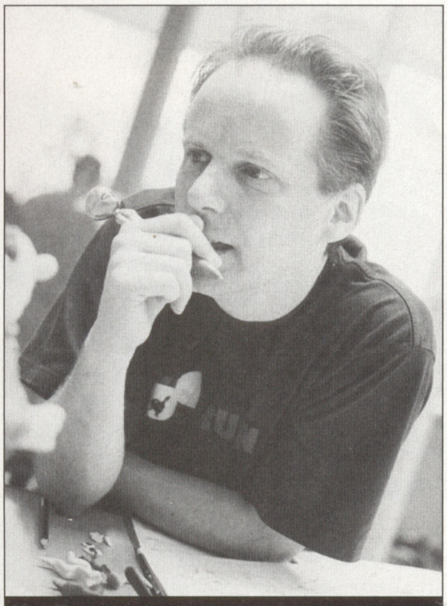
Дети пластилиновой вороны

Дмитрий СМЫСЛОВ

Собака так предана, что даже не веришь в то, что человек заслуживает такой любви.
Илья Ильф

★ Жанр **Arcade** ★ Издатель **BAM! Entertainment Inc.** ★ Разработчик **Frontier Developments Ltd.** ★ Рекомендуется **Pentium III 800, 256Mb RAM, 3D-уск. (64Mb)**
★ Сайт игры **www.wallaceandgromitgame.com**

Полновесное анимационное кино в нашей стране и в 80-х отсутствовало, и сейчас не народилось. Детища "Союзмультфильма" никак не могли тягаться с полнометражными произведениями MGM или Disney, но и на советских просторах появлялись отличные мультфильмы. Речь о поистине классических вещах вроде "Кота Леопольда", "Ну, погоди!", "Простоквашина" и прочего. И было бы вопиющим свинством не вспомнить еще о паре мультфильмов, без которых невозможно представить наше детство, - это "Пластилиновая ворона" и "Падал прошлогодний снег". Несмотря на явную несхожесть, их объединяет довольно серьезная деталь - они пластилиновые.



Ник Парк

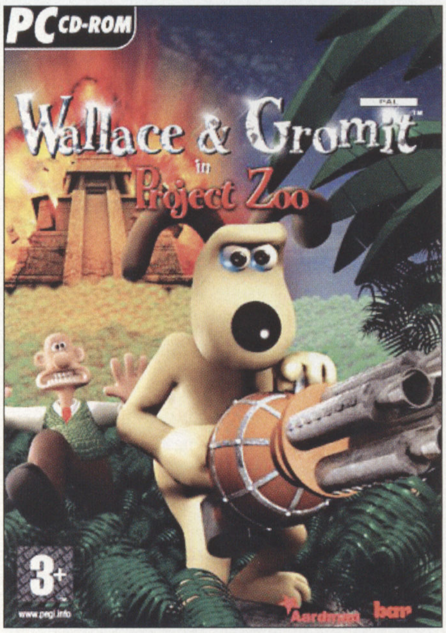
Такую технологию применяют далеко не все студии, очень уж она трудоемка, да и по вкусу не всем. Привычная рисованная анимация куда проще во всех отношениях: и техническом, и маркетинговом. Однако те смельчаки, что рискуют связаться с липким проклятьем всех родителей, сторицей получают и уважение коллег, и признание знатоков жанра, и, конечно, любовь поклонников. Ник Парк (Nick Park), создатель студии Aardman и отец широко известных в забугорье персонажей Уоллеса и Громита, безусловно принадлежит к этому кругу. Его труды отмечены аж тремя "Оскарами", а нашему зрителю он знаком как создатель появившегося пару лет назад "Побега из курятника".

И вот недавно команда Frontier Developments Ltd. с подачи калифорнийского издателя BAM! Entertainment Inc. (или наоборот, кому как нравится) выпустила на просторы игрового рынка игру Wallace & Gromit in Project Zoo, понятно с кем в главных ролях.

Будем знакомы

Уоллес - чуть придурковатый индивид, посвятивший жизнь изобретательству. Его дом буквально кишит всяческими техническими штуками, родившимися в мастерской этого Кулибина. В общем, личность почти богемная, а потому не способная обходиться без присмотра какого-нибудь прагматика, а еще лучше - циника. Подходящего человека не нашлось, зато обнаружился вполне пригодный для этой благородной миссии друг человека по кличке Громит. Хотя применительно к нему лучше сказать "по имени", потому что, даже несмотря на лапы, хвост и мокрый нос, этот пес знает о жизни куда больше своего хозяина. Парочка бесподобная: нескладный ботаник, взирающий на мир через розовый очки, и верный четвероногий оруженосец, ведущий его сквозь тяготы окружающей действительности.

Однажды утром они собираются наведаться к своему давнишнему приятелю Арчи, белому медведю, обитающему в местном зоопарке. Прибыв на место, друзья обнаруживают здоровенный замок на воротах и отсутствие каких-либо признаков жизни за стенами парка. После краткой рекогносцировки получается неутешительный итог: объект массового отдыха вероломно захвачен давним знакомцем, пингвином по имени Feathers McGraw, взявшим в заложники весь местный молодняк и заставившим зрелые особи горбатиться в угольных шахтах. Недоуменный читатель спросит: "А на фига, собственно, пингвину уголь? Гламур гламуром, но и меру надо знать". Отсылаю таковых к школьному курсу химии, повествующему, что малоценный уголь и подчас бесценные алмазы имеют

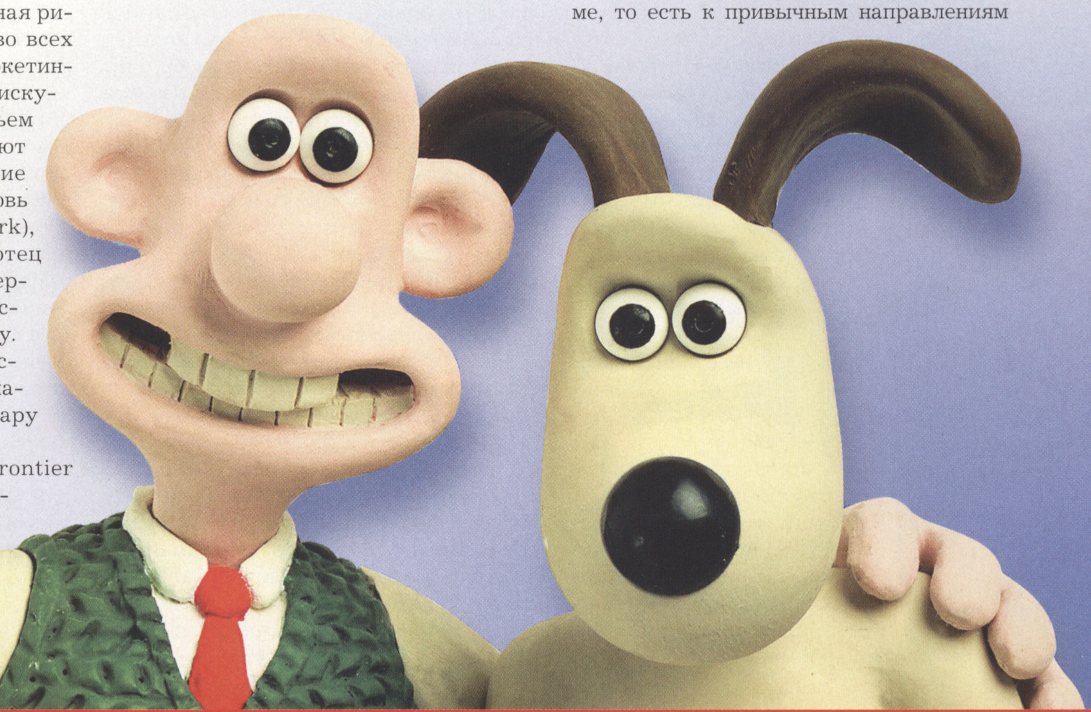


единую углеродную основу; иными словами, алмаз - не что иное, как хорошенько спрессованный уголь. В отличие от тех, кто задает глупые вопросы, пингвин хорошо знал химию и был совершенно повернут на алмазах. В результате сети шахт, раскинувшейся под городским зоопарком, позавидовал бы старик Сарумян, а изощренности применения дармовой животной силы - древнеримские рабовладельцы.

Уоллес и Громит, само собой, не могли оставить бедных животных без помощи и храбро ринулись спасать представителей редких и исчезающих видов. И это только присказка, сказка - впереди, как пел в свое время Владимир Семенович.

Свободу попугаям!

По сути своей W&G - заурядная платформенная аркада, выполненная в объеме, то есть к привычным направлениям



движения "влево/вправо", "вверх/вниз" добавились "вперед/назад". На первый взгляд, событие не очень значительное, сейчас все переходят на трехмер, за исключением, пожалую, патриархов жанров, способных позволить себе поэстетствовать. Но при ближайшем рассмотрении оказывается, что дополнительная ось кардинальным образом меняет весь игровой рисунок.

На протяжении более чем двух десятков уровней по пути к торжеству добра и справедливости героям придется преодолеть множество препятствий и избежать уйму хитроумных ловушек, расставленных коварным поработителем. Вернее, преодолевать и избегать будет Громит как более адекватное существо, а светоч технической мысли прикроется непробиваемым "не царское дело..." и будет участвовать в процессе лишь при полной подготовленности плацдарма. Так вот, с появлением дополнительного измерения приходится еще тщательнее выверять все акробатические этюды, которые вы намереваетесь исполнить, потому что желаемая точка приземления нередко оказывается вовсе не там, где вы предполагали в начале прыжка.

Бегая и прыгая по уровню, Громит, во-первых, собирает разбросанные болты, гайки, монеты, крекеры и прочую дребедень, без которой невозможно представить себе ни одну приличную аркаду, во-вторых, просто пробегает по определенному маршруту или выполняет какое-нибудь другое "физкультурное" задание, за которое получает очередную монету. С помощью накопленного стаффа Уоллес приводит в порядок различные неисправные механизмы, запуск которых открывает новые головоломки и трассы. Все сюжетные задания основаны на паре-тройке нетривиальных идей вроде "набери много гаек, отдай Уоллесу, он отремонтирует кнопку; нажми на нее, откроется дверь, за ней будет еще больше гаек", и так до тех пор, пока на уровне не закончатся гайки. Восстановив справедливость, вы перемещаетесь дальше, и все начинается с начала.



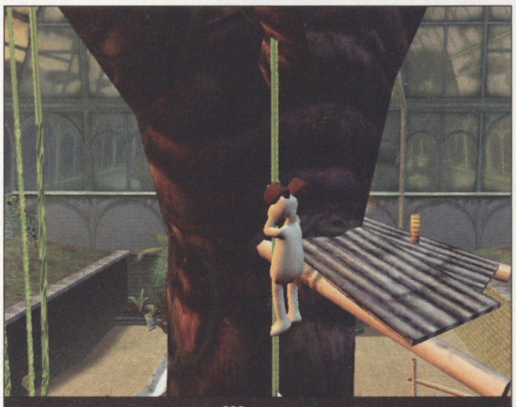
Сейчас отдышусь и с новыми силами к новым подвигам



Почему Питеру Парку никто не сказал, что нормальные собаки не лазают по деревьям!

Неизбежный негатив

Игра с первых минут подкупает своей схожестью с оригиналом, а потому держит перед монитором весьма крепко, а вот потом на поверхности неизбежно показывается деготь. Следуя последним веяниям моды, авторы выполнили W&G и для PC, и для консолей со всеми вытекающими. Все усилия художников, аниматоров, музыкантов, дизайнеров уровней (которым, кстати, отдельный поклон) и прочих причастных к появлению PC-версии были смачно перечеркнуты приставочным управлением. Игра не приемлет мышь, что в настоящее время, как понимаете, недопустимо в любом жанре, а уж в таком динамичном, как action, - тем более. Но факт остается фактом: и персонажем, и камерой управлять приходится исключительно посредством клавиатуры. После десяти минут игры пальцы намертво завязываются узлом, а всякое желание продолжать отпадает. Кто бы что ни говорил, но клавиатура и человеческие конечности под такие пытки не заточены, а джойпад - столь же факультативный в домашних условиях аксессуар, как, например, руль. Время от времени необходимость в них появляется, но не столь острая, чтобы бежать в магазин.



... и по канатам тоже!!!

Точно так же получилось и в этом случае: или пусть камера замрет за спиной Громита, или дайте нормальный управляющий девайс. С учетом, что ни первое, ни второе не происходит, перед экранами остаются лишь самые верные поклонники, а остальные начинают искать uninstall.



Скудный гонорар за адский труд. Всегда так

Еще немного меда

А ведь помимо звездных корней W&G может похвастаться великолепным исполнением, не оставляющим сомнений, что вы действительно оказываетесь внутри любимого мультика и помогаете его героям. Авторы не пожалели ни полигонов, ни фреймов анимации, ни красок для текстур и эффектов. Более того, между уровнями есть возможность посмотреть фрагменты из оригинального мультфильма, известного в отечественном прокате как "Неправильные штаны", где, собственно, и состоялось знакомство Уоллиса и Громита с Feathers'ом McGraw.



Подводя черту, хочется расплакаться от досады. Так бывает всегда, когда приходится хоронить, в принципе, хорошие игры, которым на определенном этапе чего-то не хватило, а теперь уже это не поправишь. Почему разработчики повторили ошибки своих предшественников, думаю, так и останется загадкой. А мы лишились хорошей доброй аркады, за которой можно было бы расслабиться после трудного дня или в ходе его. Жаль.

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС
ГРАФИКА
ЗВУК И МУЗЫКА
ДИЗАЙН
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА

7.1

Губители

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО



Может быть, это маленький шажок для человека...
Первый землянин на Луне

★ Жанр **Космическая аркада с элементами стратегии** ★ Издатель **Egosoft, Новый Диск** ★ Разработчик **Egosoft**
★ Рекомендуется **Pentium IV 1.6 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)** ★ Сайт игры **www.x2thethreat.com**

Когда весь мир вертелся вокруг одной планеты, было тесно, но весело. Космонавты были народными героями, и весь остальной люд радостно размахивал флажками и прочими предметами обихода при встрече с ними. Но полеты в космос стали таким же обыденным занятием, как и битье тарелок, и все постепенно занялись своими прямыми обязанностями. Наступила долгожданная эра широкого освоения космоса.

Писк геймеров да будет услышан...

Деятельное участие в космической экспансии приняла компания Egosoft, которая вот уже бог знает сколько лет выпускает все новые версии по сути одной и той же игры – X-Tension, являющейся полным правопреемником незабвенной Elite. В те времена, когда транзисторы были большими, корабли и космические станции, изготовленные из проволоки, внушали мысли о том, что есть во Вселенной местечко, где прогресс уже наступил. Из года в год в человеке укреплялась эта уверенность, которая окончательно дошла до максимума в тот момент, когда на прилавках магазинов появилась последняя, самая свежая версия этой серии – X-Tension 2: The Threat.

Ожидание этой игры лучше анабиоза поддерживало жизнь в нескольких десятках тысяч геймеров. Еще бы! Графика у предыдущей X-Tension по нынешним временам уже не тянет, да и геймплей порядком поднадоел. Egosoft время от времени подкармливала голодных и болезных маленькими порциями новостей и скриншотами, но этого было мало. Народ уже дошел до точки кипения, и тут, наконец, грянул день откровения! Небо рухнуло на голову, и земля встала дыбом – игра грохнулась на прилавки.

Кстати, в России она издается компанией "Новый Диск", так что вам необязательно учить английский язык, чтобы полностью разобраться в ней.

Легко ли стать легендой

Сюжетная линия, общая для всех игр этой серии, осталась без изменений. Попрежнему горстка людей ищет мифическую Землю, контакты с которой прекратились несколько веков назад. Но наступило время героя, и вы, как и полагается герою, принимаете активное участие в поисках, тем более, что ваш отец, о котором вы ранее и не подозревали, стал основным действующим лицом в разворачивающейся интриге. Он является главой крупнейшей корпорации, занимающейся разработкой двигателей для межзвездных кораблей, а также членом некоей группы, которая утверждает, что Земля на самом деле не миф, а реальность. В его руки попадают некие доказательства этого, но он неожиданно исчезает, и теперь вы должны найти его, а заодно и убедить себя и весь остальной мир, что Земля существует.

Как обычно, в распоряжении игрока вся Вселенная X с ее неограниченными ресурсами, которые он теоретически может подчинить своей воле, имея в наличии лишь небольшой кораблик и еще меньшую сумму денег. В чем всегда заключалась прелесть X – так это в предоставлении полной свободы действия. Можно делать все, что захочешь, сюжетная линия будет следовать где-то рядом, но не будет подталкивать ни к каким конкретным действиям. И лишь когда у игрока будет время, и он вдруг, совершенно случайно, захочет посмотреть, «что же было дальше», то сможет выполнить миссию. Таким образом, прохождение игры ничем не ограничено. Теоретически.

Хочешь не хочешь, в X2 всего два пути – выполнить глобальный квест и, насладившись результатами, благополучно удалить игру, либо продолжать играть «сам за себя» до победного конца, пока не надоест. В результате возникает некоторое недоумение – разработчики взяли двухлетний тайм-аут только для того, чтобы переработать 3D движок и добавить сюжет? Никогда не поверю, что этого времени не хватило на нечто большее. К примеру, как насчет того, чтобы влиять на межпланетную политику? Ведь к определенному моменту времени игроку становится просто не к чему стремиться, ведь всех денег все равно не заработаешь, а тех, что есть, хватит абсолютно на все. Да и корабль, проапгрейженный до упора, уже может в два залпа разнести любую станцию или любых размеров отряд врагов. Вот в этот самый момент плюсы игры становятся ее минусами. Свобода есть, но пользоваться ей уже надоело.

А что, собственно, изменилось?

Время, предназначенное на доводку игры, разработчики практически полностью угрохали на новый 3D движок. Скрины, публикуемые на сайте игры, доводили до белого каления видавших виды космосиммеров. А когда настал момент истины, то все поняли, что ожидание было оправдано.

Картинка изменилась очень сильно, это видно сразу и невооруженным глазом. С любого кадра можно сделать потрясающий скриншот и повесить его в качестве обоев на рабочий стол. Разработчики начали с того, что практически полностью переделали визуальные модели кораблей и станций, после чего довели до ума весь окружающий мир. Теперь мы летаем не просто в пустой комнате, на заднем плане которой нарисованы звезды, а, так сказать, ощущаем пространство обшивкой собственного корабля. Представьте себе некую небольшую туманность, через которую движется наш кораблик, причем каждая частица живет своей жизнью, да и еще в динамическом освещении... Так вот, все это вы-

Ну не бывает в жизни таких японок! Разве что, может быть, в далеком будущем...



Неужели создатели «Вавилона-5» пользовались бетой X2?





Эта планета до боли напоминает мне… Хотя нет, Земля — это миф

глядит лучше, чем я рассказываю. Помните неоновые вывески на станциях? Они теперь не просто светятся, а еще и освещают все вокруг, так что, подлетая к станции, вы можете в полной мере оценить всю прелесть правильного освещения и красивых текстур.

Но, кроме графических прелестей, игрока может ожидать и горечь разочарования. С печалью в голосе должен констатировать, что это все просто ужасно тормозит. Нет, на достаточно большом удалении все летает с приличной скоростью, но, стоит только подобраться поближе к любому большому объекту, как рассудок начинает метаться между «как красиво» и «ну и тормоза», и неизвестно, чему, в конце концов, будет отдано предпочтение.

Внутри корабля изменения довольно значительны. Теперь у грузовиков есть хвостовой стрелок с довольно мощной пушкой. Можно перемещаться из кабины в кабину и действовать на местах пилота и стрелка. Кроме того, можно вывести вид одной из кабин на дополнительный экран, и, переключаясь между ним и основным экраном, вести стрельбу либо пилотировать корабль. Есть еще один дополнительный экран, на котором обычно выводится видеоинформация, полученная от ракет. Симпатично и полезно, вне всяких сомнений.

Интерфейс общения с персонажами и торговли на станциях не изменился абсолютно. Не знаю, чем это было вызвано, но, положа руку на сердце, можно было хотя бы шрифт поменять, не говоря уже об общем виде. Не знаю, может, разработчики сочли свой интерфейс слишком хорошим для переработки, но я в этом не убежден.

В этой системе скоро будет жарко



Еще одна новая фича игры – возможность спросить у неписей путь к незнакомой системе. Дружеские расы подскажут, через какие ворота туда лететь, а враги просто пошлют подальше, предлагая не мешать им. Кроме того, добавлена возможность общения с отдельными персонажами внутри станций. Круг вопросов для обсуждения с ними – тот же самый, так что большой пользы от этого нет.

В интерфейсе самой игры никаких изменений не произошло. Тот же самый скудный выбор настроек джойстика, та же неизменяемая распальцовка для клавиатуры. Никогда не поверю в то, что было так сложно добавить опцию нормальной перенастройки горячих клавиш. К сожалению, все это до сих пор остается несбыточной мечтой игрока. Хочется задать еще несколько риторических вопросов, ответа на которые придется ждать вечность. Насколько трудно было добавить возможность полного отключения анимации в меню и во время игры? Какой смысл делать в анимационных роликах вставки с выбором ответа игрока, если все равно беседа сводится к одному и тому же результату? Почему дублирующие титры, подобно караоке, проходят по экрану одновременно с произносимым текстом? Очень жаль, что на эти и другие вопросы никто так и не ответит.

Docking denied

Да простят меня давние фанаты X-Tension, но новая версия игры – это совсем не то, что ожидалось. Конечно, у меня не было пары месяцев на подробное изучение всех новейших фич и вникания во все тонкости игры, но того же самого может не быть и у любого другого игрока, который только что ее купил. Ждать месяц для того, чтобы вдруг открылось что-то новенькое – это не для сегодняшних геймеров. Так что большей частью в X2 будут играть старые приверженцы X-Tension, которые уже собаку в этом съели и знают, чего ожидать.

Те изменения, которые были внесены, практически не имеют отношения к геймплею. Да, это красиво, да, в игре теперь есть ярко прослеживаемый сюжет. И я не могу не согласиться с тем, что здесь есть свобода выбора. По заверению некоторых людей, в X2 можно играть бесконечно, но эта бесконечность заставляет игрока постоянно совершать одни и те же действия, что не может не утомлять. Народ, ожидающий чего-то новенького, получил старый леденец в новой блестящей упаковке, как это часто бывает в последнее время.

По слухам, распространяемым Egosoft, они занимаются онлайновым вариантом игры, который будет называться X-Universe. Изо всех сил хочется верить, что это будет шедевр.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★

6.3

А в свободное от полетов время мы расслабляемся в нашем бассейне



XIII

My name is Инадцатый, T.P. Инадцатый

Дмитрий СМЫСЛОВ

Не важно, насколько плохо вы рисуете, до тех пор, пока вы рисуете плохо не так, как другие.

Джордж Мур

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Ubi Soft, Акелла** ★ Разработчик **Ubi Soft** ★ Рекомендуется **Pentium III 1.0, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)**
★ Сайт игры **www.whoisxiii.com**

Оригинальность в нынешних компьютерных играх - понятие редкое, можно сказать, вымирающее. Сколько не бьются современные мейеры и кармарки, выуживая из глубин сознания новаторские концепции для своих нетленных шедевров, чаще всего, результат удручает. Крайне редко им удается выдумать нового харизматического героя, еще реже - получить любопытный симбиоз, смешав уже существующие жанры. Родить что-то действительно новое современная мысль уже не в состоянии. Сказано это отнюдь не в вину разработчикам, революционерам индустрии действительно было легче, чем нашим современникам, вынужденным "идти по стопам".

Но даже в такой унылой ситуации время от времени на небосклоне вспыхивают метеоры; способные по тем или иным причинам приковать к себе внимание публики. В последнее время аудитория заметно поумерила пыл в своих претензиях к выходящим играм и довольно тепло принимает любые заметные старания авторов выбиться из серой массы. Народу вполне хватает красивой картинки при божеских системных требованиях или незаурядной сюжетной подоплеки, чтобы игра получила причитающиеся "15 минут славы", а ее авторы снискали репутацию личностей, неформально подходящих к делу. Как правило, вести о таких проектах разносятся по Сети задолго до их появления, и публика смиренно ждет релиза.

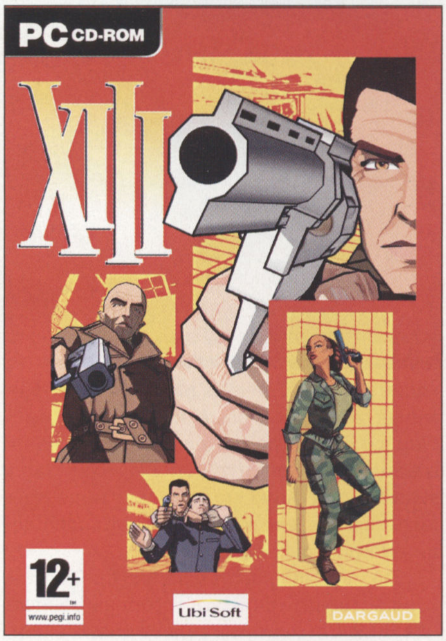
Очередное детище одного из мастодонтов компьютерного рынка Ubi Soft, за основу которого были взяты комиксы известного бельгийца Жана Ван Хамма, относится именно к этой категории. В его пользу заочно говорили несколько фактов. Во-первых, разработчик, которому на сегодняшний день уже никому не нужно доказывать свою состоятельность, во-вторых, приличная сюжетная основа, в-третьих, единственная на сегодняшний день нарочито рисованная реализация. И вот, свершилось.



Глупое несмешное кино

О сюжетных поворотах XIII можно спорить до судорог, но из песни все равно слова не выкинешь. Итак, на дворе примерно середина прошлого века, по запруженным народом улицам одного из городов страны, название которой настолько навязло в зубах, что его и произносить лишний раз не хочется, торжественно двигается кавалькада, следующая за открытым черным лимузином. В нем стоит улыбающийся человек, приветствующий беснующихся от восторга граждан, вокруг царит атмосфера всеобщего праздника и единения. Кортеж движется сквозь толпу, человек в кабриолете не перестает улыбаться, а невидимый хронограф в это время отсчитывает последние мгновения перед неизбежным. Торжественность момента разрывается выстрелом, человек падает на дно машины. Торжество моментально сменяется паникой и хаосом, кортеж срывается с места, полиция пытается предотвратить давку и несанкционированные съемки. Занавес. В сознании зрителя появляется смутное подозрение, что где-то такое уже было, правда, тогда в кадре фигурировала какая-то женщина в розовом платье.

Не давая разуму передышки, режиссер обрушивает на публику очередной набор захватывающих планов. Пустая комната, в которой копошатся личности в куртках с аббревиатурой FBI, окно, на подоконнике которого одиноко лежит снайперский девайс, поразительно похожий на СВД, единственная гильза и пронзительные глаза Главного Человека, которому уже можно не носить куртку с буквами. Снова занавес. Картины перемежаются кадрами чьей-то руки, старательно татуирующей на чьей-то грудной клетке зловещий знак XIII. Игрок попадает в игру с четким настроем, что сейчас от его действий зависит судьба многих миллионов честных налогоплательщиков, потому что здесь явно не




Не ангел, конечно, но для начала сойдет


И никакого искусственного дыхания



Злодей должен внушать отвращение. Это и есть Mongoose

обошлось без Большого Заговора Мирового Зла против Демократии.

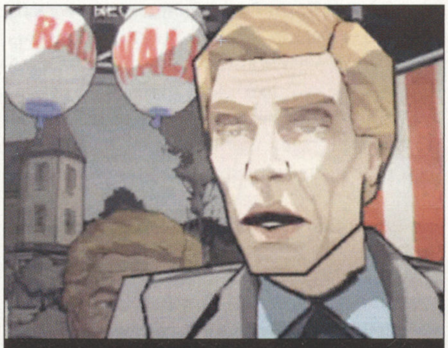
Главный герой, как водится в подобных случаях, приходит в себя на пустынном берегу с парой дополнительных дырок в корпусе и полной потерей памяти. Первый закономерный вопрос, пришедший в голову, "Кто я?" не находит ответа, зато вместо него спустя некоторое время появляется группа агрессивно настроенных личностей, явно поставивших перед собой цель довести количество дырок до круглого числа. Но амнезия традиционно носит избирательный характер и навыков обращения с оружием не затронула. В итоге выстрелы, кровь, мозги, дополнительное вооружение и боеприпасы. Затем путь лежит в банк к личному ящику, оказавшийся в кармане ключ от которого - единственная связь героя с прежней жизнью. Там снова таинственные личности, кровь, мозги и прочие атрибуты жизни человека, потерявшего память. И так на протяжении всей игры, по ходу которой выясняется, что нас обвиняют в событиях, показанных в заставке, а мы со свойственным упорством доказываем обратное.

При ближайшем рассмотрении

Придумать что-то новое в заурядном шутере, каковым, положа руку на сердце, и является XIII, крайне сложно. В надежде на успех проекта авторам остается уповать лишь на то, что игра зацепит публику динамичностью или атмосферой. Решив не подписываться под такую рискованную лотерею, разработчики внедрили в XIII оба эти элемента, причем внедрили весьма грамотно.

Первое, что бросается в оба глаза, - графика. Как ни прискорбен подобный факт для любой творческой личности, но оболочка напрочь затмила все содержание. Поместив игрока внутрь ванхаммовских комиксов, разработчики поставили себе памятник при жизни. До них все стремились достичь максимальной внешней схожести своих творений с реальной жизнью, игровые художники и аниматоры надрывали пупки, выжимая все возможное из motion capture и прочих прогрессивных технологий. Ubi Soft одним махом обошли всех конкурентов, потому что до настоящего времени так никто не делал, а теперь уж и подавно вряд ли решится. До конца времен угловатые фигуры злодеев, жирные фломастерные контуры и тонкие карандашные штрихи - в общем, нарочитая рисованность картинки останется достижением именно этой студии и в исполнении кого-то другого будет восприниматься не иначе как дешевый плагиат. При этом движок XIII вполне себе трехмерный, но это понимаешь намного позднее.

Следующее, что заставляет задуматься над качеством работы авторов, - присущий жанру динамизм. С появления в поле зрения первого противника и до финальных титров у вас вряд ли появится желание хотя бы чуть-чуть ослабить стискивающие мышь пальцы. Драйвом здесь все буквально пропитано, при этом враги вовсе не выползают из всех щелей в немереном количестве, они появляются строго дозировано, каждый из-за своего угла и со своей конкретной задачей. Но даже засилье скриптов ничуть не снижает темпа происходящего, шевелиться приходится изо всех сил. Помимо своих прямых обязанностей, то есть тотального истребления живой силы противника, придется проявить и акробатические таланты, потому что практически на каждом уровне есть необходимость куда-то перепрыгнуть или где-то аккуратно просочиться. Причем выполнять подобные экзерсисы, как назло,



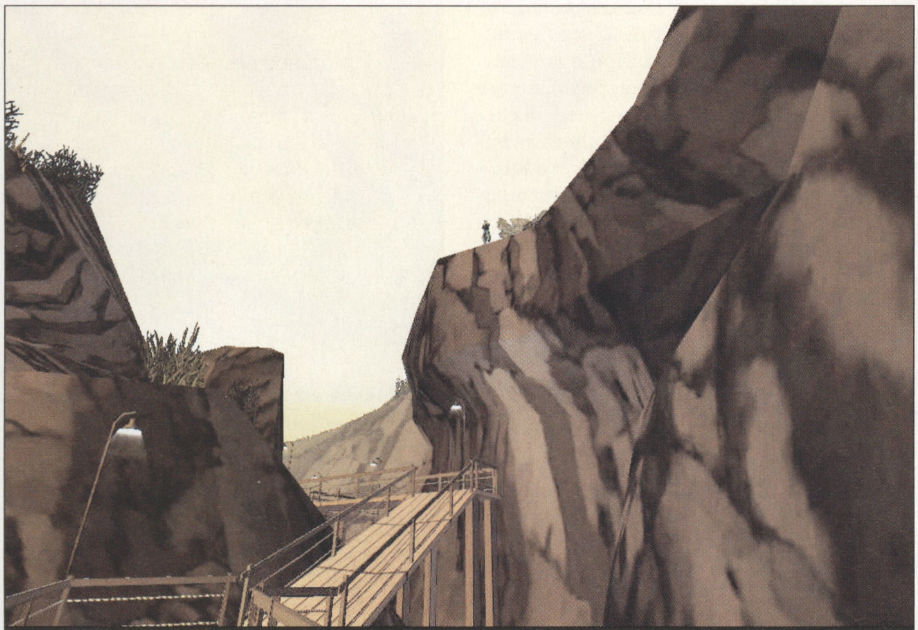
Разгневанный родственник заваленного главы государства

приходится на изрядной высоте.

Само собой, с учетом масштабности поставленных перед вами задач и невыносимости окружающей обстановки для победы над Мировым Злом придется хорошенько вооружиться. Серьезность арсенала Т.Р. Инадцатого (будем называть его так) под стать возникшим на его жизненном пути проблемам. Вооружая своего подопечного, авторы игры явно не скупились: пара пистолетов, пара ружей, три автомата (среди которых есть и родной АК-47, фамильярно названный Kalash'ом), два арбалета, пулемет, снайперка, гранаты, а также метательные ножи и гарпун. Итого - 14 средств уничтожения во имя собственного выживания. Помимо них, создатели XIII предоставили игрокам возможность использовать подручные инструменты вроде стульев или массивных пепельниц. После атаки таким девайсом противник на долгое время выбывает из игры, оставаясь при этом не совсем в добром, но все же здравии. Удобная, знаете ли, штука, если вдруг накроет желанием прослыть гуманистом. В остальных же случаях лучше не выпендриваться и пользоваться традиционными стволами, тем более что работа некоторыми из них доставляет истинное удовольствие. Чего только стоит альтернативный режим пальбы из револьвера, когда вы выпускаете в супостата весь барабан.



Так здесь выглядит убийство. А мы толком и не познакомились



Засевший на обрыве стрелок может не промазать и с такой дистанции



Потом назад, и выстрелил в обоях. Лишь только кровь осталась на обоях ("Ногу Свело")



Боевая подруга. В оригинале она выглядит на порядок привлекательне

Но даже самый мощный арсенал никогда не заменит дружеского плеча, подставленного в трудную минуту. По ходу пьесы герою попадаются разные личности, подавляющее большинство которых норовит сразу же пустить ему кровь, меньшее количество остается безучастным и потому гибнет на месте, и уж совсем единицы стараются помочь ему. Само собой, и генерал Каррингтон, и очаровательная майор Джонс, и несгибаемый полковник Эймос, и зловещий The Mongoose преследуют собственные цели. Следовательно, одной из задач становится выяснение, кто есть кто на самом деле. Не исключено, что и здесь вас будет ждать парочка-другая сюрпризов.

События разворачиваются в различных локациях: от пляжа, на который вас вынесло море, и банковского хранилища до военных баз и секретного президентского бункера, выстроенного на случай ядерного нападения. Выполнены они стандартно, куда попало не свернешь, что приспичит - не возьмешь, и в то же время впечатления навязчивой зашоренности не создается. Ну и что, все последние шутеры линейны, и особых претензий по этому поводу не слышно.

Пара малозначительных фе

Естественно, ошибок не допускает лишь тот, кто ничего не делает. Как мы уже поняли, работа создателями XIII была проделана значительная, а потому и без сопутствующих недочетов не обошлось. Сразу повторюсь, что сюжет игры и ее героев обсуждать нет смысла, потому что они уже стали классикой. Поговорим о том, за что можно спросить непосредственно с разработчиков.

Во-первых, складывается впечатление, что чем дальше, тем меньше авторам хотелось заниматься своим проектом. Со временем наш путь пролегает по однообразным, скромно меблированным комнатам, чередующимся с не менее однообразными вентиляционными шахтами и тоннелями. Не спорю, заметить это в пылу игры достаточно сложно, потому как голова занята совершенно иным, но ведь может случиться, что и рядовой геймер задастся вопросом качества исполнения уровней. И в этом случае не думаю, что его оценка будет очень уж высока.

Во-вторых, тайной, покрытой мраком, осталась внутренняя логика действий противника. Максимум, на что их хватает, - спрятаться за ближайшей колонной или столом и периодически выскакивать оттуда. Ни командной тактики, ни попыток зайти во фланг или с тыла - сплошная прямолинейность. Одолеть вас могут лишь за счет неожиданного появления за спиной или численного превосходства. Кстати, о появлении за спиной. Не надейтесь услышать топот охранников по коридорам или хруст гравия под неловкой ногой, в XIII враги при перемещениях не издают звука. Вместо этого по стене, за которой находится негодяй, перемещаются TAP-TAP, обозначающие звук шагов. Все хорошо, все соответствует комиксной обстановке и выполнено в соответствующем стиле. Одна беда - на затылке, равно как и над ушами, глаз нет, а потому противник, оказавшийся вне поля зрения, обязательно хотя бы раз, но попадет, а иногда и одного раза хватает.

В-третьих, не совсем ясно, какого рожна в игре понадобилась нерабочая функция Quick Save? Запись происходит в лучших консольных традициях, в строго определенных места, нареченных чек-пойнтами, буквально, "почувствуй себя МакРеем". Так что, сколько ни долби по несчастной F5, возобновлять подвиги после безвременной кончины все равно придется с чека.

За что мы это любим

XIII был бы заурядным шутером, если бы не был исполнен именно так, как получилось у Ubi Soft. Можно очень долго спорить о его ценности, но нельзя не согласиться с одним: перед нами очень стильная вещь. Это качество перешибает многие недостатки проекта. Вспомните, часто ли разработчики жалуют нас действительно стильными вещами, вещами, которые заметно выходят из ряда себе подобных? Из последнего на ум приходит только сильно повзрослевший Максимка. Я не говорю, что остальные игры плохи, потому что сам, например, дважды поднимал Знамя Победы над рейхстагом в Call of Duty. Но даже COD со всеми его красотами, кинематографичностью переправы через Волгу и драматизмом динамического звука остается переработанным Medal of Honor. А XIII - это благословенное ретро. Шпиономания, хорошая музыка, непотопляемые секретные агенты, роковые женщины, роскошные машины. Dolce Vita во всем ее блеске. А такое не любить невозможно.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆
ДИЗАЙН	★★★★★★★★★☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★☆☆☆

8.2



БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Владимир ВЕСЕЛОВ

Massive Assault

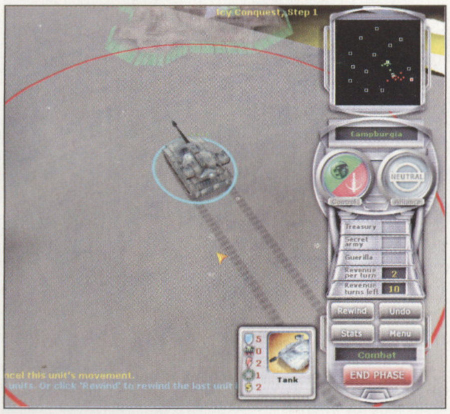
★ Жанр TBS ★ Издатель GMX Media
★ Разработчик Wargaming.net
★ Рекомендуется Pentium III 600, 256 Mb RAM
★ Рейтинг 7.5

Года четыре назад в большой моде были трехмерные RTS на тему космической экспансии. Сыпались они как из рога изобилия, причем каждая тут же объявлялась "первой по-настоящему трехмерной". Потом как-то этот бум сошел на нет, причем без каких-либо последствий для индустрии. Massive Assault смотрится пришельцем из тех времен, вот только игровой процесс в ней не реалтаймовый, а походовый. Признаюсь честно, именно эта походовость прибавила пару баллов к общему рейтингу игры. И дело тут не в ностальгии или пристрастиях Главстратега, говоря объективно, то, что в реалтайме смотрелось бы как тупое мочилово и месилово, в походовом режиме очень смахивает на вдумчивую стратегию.



Действующих сторон в игре две - Free Nations Union (хорошие парни) и Phantom League (плохие парни). Плохие задумали экспроприировать власть на Земле, но для этого им нужно создать материальную базу, то есть захватить какую-либо из шести колонизированных Землей планет (а лучше все шесть). Хорошие же парни должны им в этом помешать. В результате получается довольно неплохая кампания (всего одна, за хороших) из достаточно разнообразных миссий.

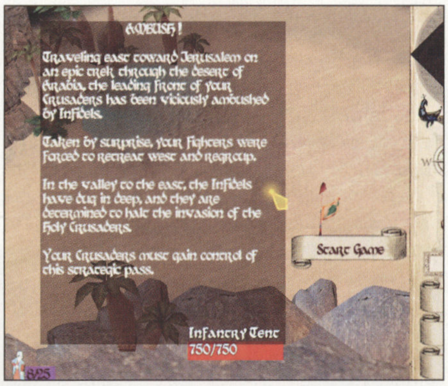
Игровой процесс прост до безобразия. Сначала расставляете свои юниты, потом двигаете их и стреляете по врагам (а они по вам). Однако в этой простоте имеется и кое-какая глубина. Трехмерный ландшафт позволяет совершать скрытые перемещения, обходы и обхваты. Любопытная система снабжения дает возможность посадить неприятеля на голодную диету и взять его голыми руками. Наконец, имеется и система дипломатии, так что у вас (и у врага) могут появляться и исчезать союзники.



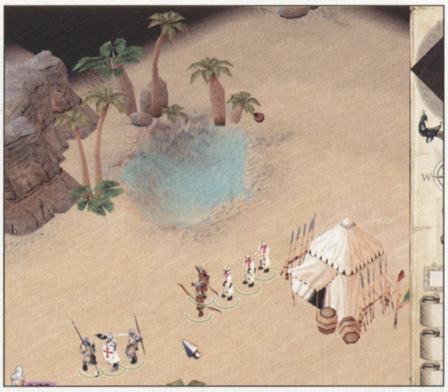
History Channel's Crusades: Quest for Power

★ Жанр RTS ★ Издатель Activision Value
★ Разработчик Zono
★ Рекомендуется Pentium III 450, 64 Mb RAM
★ Рейтинг 5.4

History Channel - это сайт, занимающийся историческим просвещением американцев. Причем не американцев вообще, а, скажем так, рядовых американцев (ну, тех, что считают, что Москва находится в Азии, а во Второй мировой немцы были союзниками США). Поскольку таких "рядовых американцев" не заставишь читать солидные труды, просвещение проводится облегченными методами, например, с помощью компьютерных игр. Однако данный индивидуум и не всякую компьютерную игру потянет, "Блицкриг" или Medieval: Total War могут оказаться не по плечу. Вот и приходится специально создавать что-нибудь попроще. Первая игра History Channel была на тему Гражданской войны в США (мы о ней писали), вторая - о Второй мировой (слава Богу, я ее не видел), теперь вот до крестовых походов добрались.



На этом, собственно, можно было бы и закончить данный обзор. Вдумчивому читателю уже должно быть понятно, чем и как приходится заниматься в игре. Однако есть пара моментов, на которые стоит обратить внимание. Например, на то, что в игре у нас две кампании: западная (т.е. за крестоносцев) и восточная (за свободолюбивых жителей Палестины). Как вы понимаете, сделано это не для повышения играбельности, а из соображений политкорректности. Кампании строго линейные, потому как должна быть историческая достоверность (если этот термин применим к данному случаю). Ну а оформлено все в стиле арабских народных сказок.



Ultimate Civil War Battles

★ Жанр Варгейм ★ Издатель Game Mill Publishing
★ Разработчик Stellar Stone
★ Рекомендуется Pentium III 450, 64 Mb RAM
★ Рейтинг 5.2

Это не просто варгейм, а трехмерный реалтаймовый варгейм, то есть, строго говоря, и вовсе не варгейм (потому как настоящий варгейм, по мнению авторитетов, может быть только пошаговым и гексагональным). Если вы видели вышедший несколько месяцев назад Gettysburg 1863 (не путать с сидмееровским "Геттисбургом"), можете дальше не читать, потому как это та же самая игра, только сражения в ней другие. Ну а если не видели, то лучше и не смотреть (и данную игру тоже).



Обычно, говоря о варгеймах, я сосредотачиваю свое (и ваше) внимание на исторических реалиях, но в данном случае делать это совершенно не хочется. Больно уж все примитивно. Картонные солдатики передвигаются стройными рядами по картонной местности, стреляют по неприятельским картонным солдатикам, картонно умирают и картонно побеждают. Картонная артиллерия стреляет картонными ядрами, а картонная кавалерия машет картонными саблями.

В этой груде картона (хотя должен признаться, красиво разрисованного картона) совершенно теряются всякие исторические реалии, выкапывать их нет никакого смысла.



Алексей РАТУШКИН

Фан Средиземья

Прямо перед собой увидел Сэм черную массу,
усыпанную гирляндой тускло светящихся огоньков.
Он судорожно сжал оба кинжала и закричал:
- Ну ты, тварь! Ща ты за моего хозяина получишь!
С этими словами бесстрашный хоббит штурмовал новогоднюю елку...
Еще более бородатый средиземский анекдот

★ Жанр RTS ★ Издатель Vivendi Universal ★ Разработчик Liquid Entertainment ★ Рекомендуется P4-2500, 512 Mb RAM, 128 Mb Video
★ Сайт игры www.warofthering.com

Давненько, однако, свет не видел новых хороших "средиземских" стратегий. И, что самое обидное, может быть, еще не скоро увидит. А что же War of the Ring? Ну, знаете ли, игрушка получилась, прямо скажем, неоднозначная.

Ну, что тут у нас плохого?

Сразу стоит отметить, что все недостатки игры чисто технические, что их всего два, но, встав во весь рост, они легко и непринужденно заслоняют собой небосклон. По крайней мере, поначалу. Окиньте взором скриншоты. Ну-ка, проверим эрудицию! Что это за движок? Бог с вами! Какой Warcraft 3? Нет, господа и дамы, перед вами движок Battle Realms. Со всеми вытекающими, так сказать. Там, на одном скрине, виднеется Гэндальф крупным планом. Взгляните-ка на это чудо. На этот идол Ярилы, на это нэцке недоделанное. Перед вами что угодно, только не модель величайшего мага всех времен и народов.

И так здесь везде. Модельки кривые, текстуры невразумительные, деревья... Вон тот гриб с золотисто-пятнистой шляпкой заметили? Это мэллорн, между прочим. Чуть лучше смотрятся здания, очень неплохо сделаны спецэффекты, крайне симпатично – вода. И вроде бы не так уж в целом все и плохо (если не злоупотреблять зумом), но...

Конечно же, в третьем тысячелетии новой эры такое смешное разрешение, как 1024x768, – уже вчерашний день. Но ведь и в 1280x1024 ни черта не видно! Поле обзора смехотворно мало, да еще и придавлено внушительной панелью интерфейса. Да, он занимает не треть экрана. Да, немного меньше. Немного.

Вот вам и первый недостаток. Пять баллов из десяти за графику.

Ладно, оторвемся, наконец, от разглядывания скриншотов. Взглянем на графу "жанр", увидим там три заветные буквы. Что там у нас с геймплеем?

На Запад, на Запад плывут корабли...

А с ним у нас вот что. Во-первых, игровой баланс. Те, кто его в последний раз здесь видел, рассказывают, что он собрался к Благословенным Берегам и уже как минимум добрался до Митлонда. Не знаю, стоит ли подобным заявлениям верить, но то, что его в War of the Ring нет, - это факт.



Про то, что искусственному интеллекту никогда не сравняться с естественным, написано с десяток философских трактатов, толстенький томик элегий и как минимум два сборника матерных частушек. Но это же еще не повод сдаваться и лишний раз зубоскалить над ограниченностью электронных "мозгов" и кривыми руками программистов!

Вот и не будем зубоскалить. Просто отметим две особенности ИИ War of the Ring. Противник всегда атакует небольшими силами, всегда с одних и тех же, наиболее предсказуемых, направлений. Если вы отличаете левую кнопку мышки от правого Shift'а, то управитесь с обороной легко.



Еще отметим трогательную заботу разработчиков об игроках и их желание оградить нежную геймерскую психику от хлопот по строительству базы. Ресурсов в игре всего два: еда и руда. И того, и другого на карте много и прямо в двух шагах от stronghold'а. Обычно двух первых запасов ресурсов хватает на всю миссию. Играете в первый раз и сомневаетесь, что и в каком порядке строить на базе? Не сомневайтесь, наладьте кое-какую оборону периметра и стройте все и сразу. Ресурсов как раз хватит. Собрались переходить в наступление и думаете о составе ударного отряда? Не думайте, берите всех, кто есть, стройте еще столько же (ресурсов как раз хватит), героя им в зубы и на штурм.



Оружие возмездия. Харконнены и их Death Hand могут запасаться бамбуком

Вот такие вот странные дела творятся в славном Средиземье. Почему странные? Да вот, вроде бы вслед за балансом и игровой интерес должен был податься в теплые края. Ан нет! Все совсем не так просто.

Ну, что тут у нас хорошего?

А вот теперь, именно теперь настало время сказать, что War of the Ring – великолепная, гениальная игра. Забудьте, как в страшном сне, все, что я вам сказал. Это была чистая правда, но... Это игре ничуть не мешает, если вам только хватит мужества посмотреть, что же там дальше, за первой миссией. Достоинств у War of the Ring еще меньше, чем недостатков, оно всего одно. Но стоит ему поднять свою могучую голову, и о недостатках никто и не вспомнит. Имя сему достоинству – fun. И допотопный движок с рисованными левой ногой моделями, и дикий перекос баланса, не оставляющий игроку никакого вызова, не имеют ровным счетом никакого значения в сравнении с ним.

Леса Галадриэли



В чем же пресловутый фан? Попробую объяснить.

Барук Казад!

Фан номер “раз” – это гномы. Приземистые шумные бородатые массовики-затейники. Единственные, кому пошла на пользу склонность моделлеров к кубизму. Идущий в бой отряд гномов – это волна все сметающих на своем пути, свирепо вопящих молотобойцев. Огневую поддержку им оказывают метатели топоров, чьи огненно-рыжие “ирокезы” так живо напоминают о Warhammer'е. Во главе этого великолепия – сам Гимли Глоиныч, герой войны и труда, самый бородатый, самый шумный (хотя и не самый приземистый) – краса и гордость подгорного народа. Он же, кстати, и главный массовик-затейник, способный в приступе боевой ярости оглушать врагов громким топотом или приступом брать чужие сторожевые башни, пинками разгоняя гарнизон.



Уже в первой миссии за гномов (она же первая миссия “светлой” кампании) вам предстоит убедиться в склонности гномов к практическим розыгрышам. Гоблины разбили лагерь в узком ущелье? Так зайдем с флангов и спустим на них пару небольших лавин. А пока выжившие будут чесать затылки, ударим в лоб и выбьем эту заразу с родных гор!

Дальше – больше. Вся вторая миссия будет посвящена поискам и ремонту древней катапульты. Отстроенная заново, она позволит разметать лагерь противника по окрестным горам считанными выстрелами. А еще кто-то смеет утверждать, что у гномов нет чувства юмора!

Под сенью мэллорнов

Фан номер “два” – это эльфы. Квинтэссенция партизанской войны. Знаете, что может быть лучше армии эльфийских лучников? Армия невидимых эльфийских лучников! Один-единственный апгрейд, и никакая вражина, кроме нежити или назгула, не сможет разглядеть ваших стрелков. А казалось бы: простой плащик скромного серого цвета...

Ну и, конечно же, самым главным эльфом для всех нас является доблестный сын мирквудского народа по имени Леголас. Настоящий эльфийский прынц с во-о-от таким луком, один выстрел которого способен отправить почти любого противника кувыркаться через пол-экрана. Еще он умеет очень быстро бегать и прикрывать дружественные отряды от стрел врага. Наш поспел везде пострел, одним словом.

Хельмова Падь

Фан номер “три”. Как там говорил товарищ Арагорн? “Если вы не уйдете, с рассветом никого из вас не останется в живых”. Пророческие слова... Осада Хорнбурга – самая длинная, самая сложная (если слово “сложная” вообще применимо) миссия в игре. Никакого строительства, только три героя, гарнизон крепости и кое-какие укрепление. Море врагов, волна за волной, и трупы, трупы, трупы. И еще задание завалить восемьдесят орков за три минуты реального времени. Под конец становится совсем худо, но тут приходит Гэндальф с войсками Эркенбранда (подчеркиваю, не с Эомером, как в фильме, а с Эркенбрандом, как положено) и легким движением миссия превращается... превращается миссия... в увлекательнейшую охоту на переживших ночь урук-хайев.

И другие официальные лица

Спецспособности остальных героев Братства, магия, позволяющая наслать на лагерь врага очень большого и сердитого энта, охота Леголаса на Горлума, штурм мирквудскими эльфами Дол-Гудура – это все тоже фан. Как и вся направленность “светлой” кампании на то, чтобы показать события, лишь мельком упомянутые в романе, и заполнить лакуны в хронологии повествования. А вот за “темных” я играл недолго. Было какое-то физиологическое отвращение. Мордорские орки напрочь лишены очарования орков варкрафтовских. Наверное, потому что не зеленые... А впрочем, кто-нибудь и в них найдет свой фан.





Последняя секунда обороны Хорнбурга. Сейчас Теоден бросится в контратаку, а через полминуты придет Гэндальф. В верхнем левом углу — оркометр для трех героев Братства

Прятки со стрельбой — любимая игра эльфов



Итого

Эх, поставить бы за игровой интерес десятку, да ведь не поймут! В общем, вот вам вердикт. Не смотрите на рейтинг. Посмотрите лучше саму игру. Вы либо будете долго плеваться, либо она вас все-таки зацепит этим самым пресловутым фаном.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★☆	6.6
ГРАФИКА	★★★★★☆☆☆☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆☆☆	
РЕАЛИЗМ	★★★★★★☆☆☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★☆☆☆☆	



БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Небо в алмазах

Владимир ВЕСЕЛОВ

Цивилизация (от лат. civilis - гражданский, государственный)<...> 3) Ступень общественного развития, следующая за варварством.
Большая Советская Энциклопедия

★ Жанр Глобальная стратегия ★ Издатель Atari Interactive ★ Разработчик Firaxis Games ★ Рекомендуется P-II 400, 128 Mb RAM ★ Сайт игры www.civ3.com

Те, кто пытался самостоятельно редактировать правила "Цивилизации" (что второй, что третьей), прекрасно знают, как сильно самые незначительные изменения влияют на ход игры. Стоит уменьшить или увеличить на несколько единиц цену производства юнитов или строительства городских построек, как поведение компьютерных оппонентов резко меняется. Да и самому игроку приходится вырабатывать новую стратегию, менять привычный ход обустройства городов, приоритеты строительства и производства. Вот почему изменения в Civilization III: Conquest, которые для любой другой игры были бы чисто количественными, приобретают качественный характер.

Список дополнений звучит примерно так: два режима игры, пятнадцать цивилизаций, два направления развития, два уровня сложности, два типа правления, два городских работника, четыре Чуда света, четыре условия победы. Искушенные игроки сразу же обратят внимание на дополнительные направления развития и городских работников. Да, это действительно главные, не побоюсь этого слова, революционные дополнения.

Крестьяне и мореплаватели

Напомню, в основной игре было шесть направлений развития, несложные подсчеты показывают, что это число дает 15 комбинаций. Но нам сразу же дали 16 цивилизаций, да в первом адд-оне (Play the World) добавили еще восемь. Таким образом, девять цивилизаций не были уникальными, а отличались только родными юнитами. Теперь же у нас семь направлений развития, т.е. 28 вариантов цивилизаций. Но дело тут не столько в количестве, сколько в качестве.

Преданные поклонники "Цивилизации" давным-давно выработали правила развития для разных вариантов. Например, если ваша цивилизация Industrious/Militaristic, стоит идти на военную победу. Ну а если вы руководите Scientific/Commercial, наиболее легкой станет победа космическая. Как действовать в этих двух случаях, записным игрокам давно известно. Ну а как руководить голландцами (новая цивилизация), которые являются Seafaring/Agricultural? Или знакомыми нам англичанами, которые вместо Expansionist/Commercial стали Seafaring/Commercial?



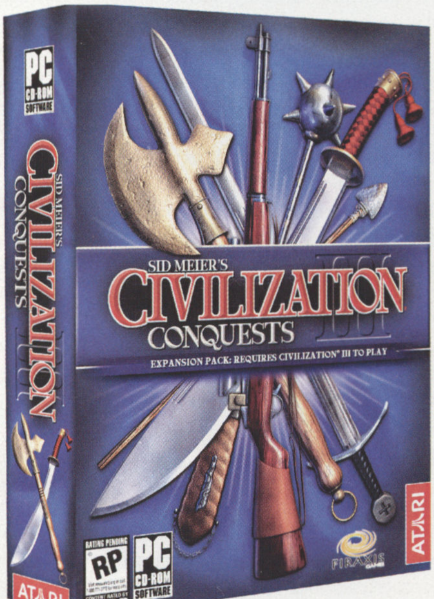
Да и сами эти направления развития весьма оригинальны. Например, сельскохозяйственные цивилизации имеют бонусы в производстве пищи, да еще и снижена стоимость Акведуков. Это предполагает бурный рост населения. Кроме того, города такой цивилизации могут иметь больший размер, что важно при малых размерах обитаемой территории.

Еще интереснее дело обстоит с морскими цивилизациями. Стартуют они всегда на побережье, а начальным знанием является Алфавит. Поскольку именно после изобретения Алфавита появляется возможность строить первый морской юнит (об этом чуть ниже), мореплаватели сразу же получают возможность исследовать морские просторы, налаживать связи с другими цивилизациями, обживать пустые земли. В вариантах островного устройства мира эти преимущества переоценить трудно, особенно если учесть, что их корабли движутся быстрее, а вероятность гибели примитивных судов на морских и океанских квадратах минимальна.

Пару слов о том, сколько же именно новых цивилизаций добавлено. Если считать по наименованиям, добавлено всего семь, однако фактически получается больше. Дело в том, что ряд цивилизаций поменял характеристики (например, уже упоминавшиеся англичане), так что скрупулезный подсчет дает именно пятнадцать цивилизаций, с которыми ни в основной игре, ни PtW встречаться не приходилось.

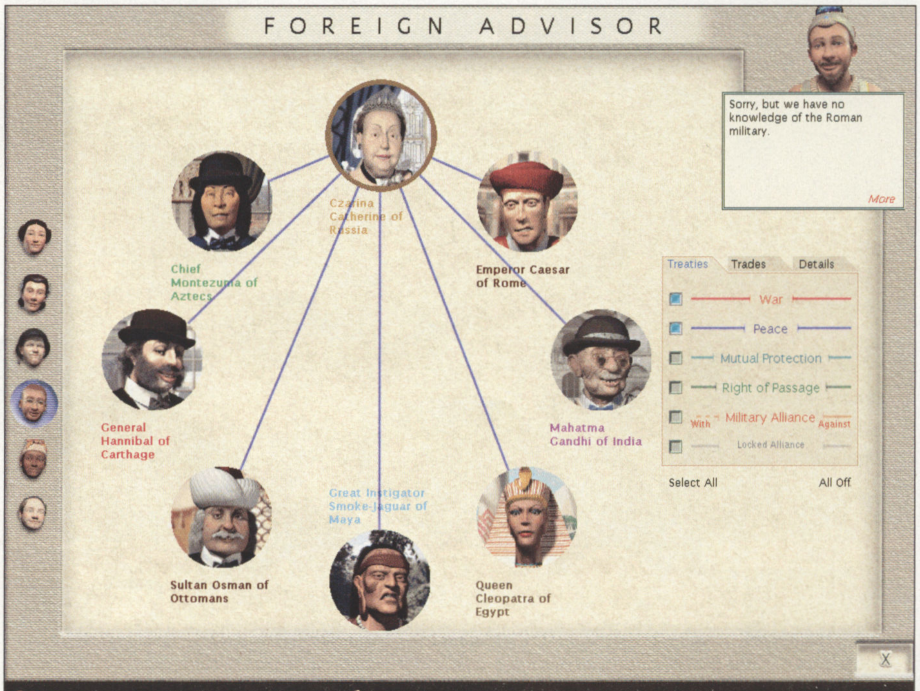
Полицейские и инженеры

Рассматривая второе новшество, удивляешься, почему оно не появилось раньше, скажем, уже во второй "Цивилизации". Поясняю, "снятого с полей" жителя можно сделать сборщиком налогов



(т.е. повысить выход золота в городе) или ученым (т.е. увеличить научный потенциал города). Но ведь города производят еще и щиты, так что просто жизненно необходим работник, повышающий их выход. Теперь у нас такой есть, называется он инженером. Не буду долго распространяться о нем, скажу только, что на заключительном этапе игры, когда во многих городах число жителей превосходит количество городских квадратов, инженеры позволяют значительно ускорить производство космических модулей.

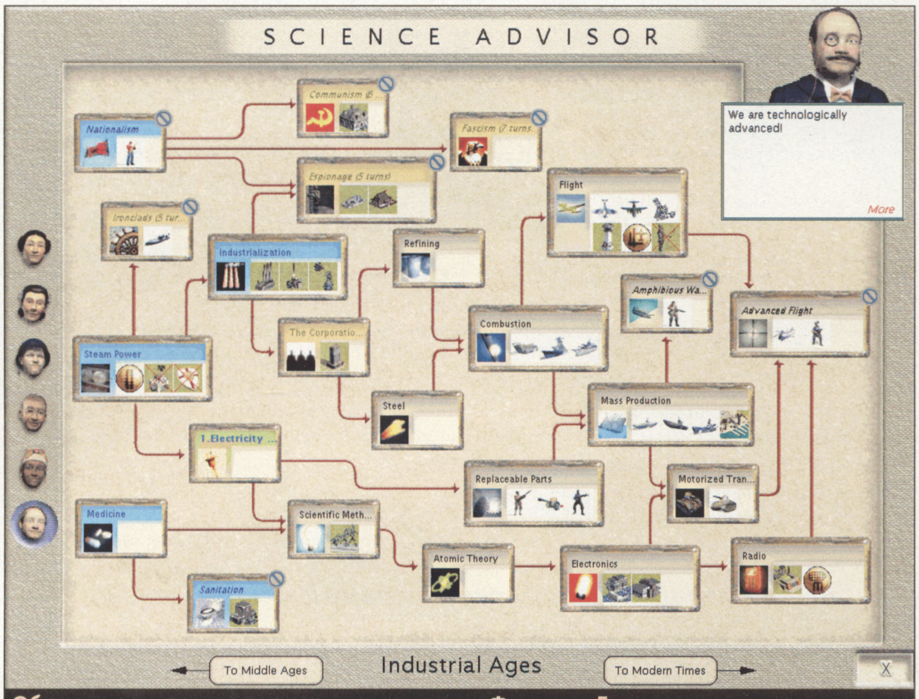
Полицейский может принести еще больше пользы, он ведь повышает выход всех трех типов ресурсов. Как такое может быть? Очень просто, полицейские уменьшают коррупцию в городе. Правда, этот работник нужен главным образом в окраинных городах, но при больших раз-



Сразу видно, что русские всегда были за мир во всем мире

мерах вашей державы таких городов большинство.

Тут есть только одна неприятность - доступны новые работники далеко не сразу (полицейский после изобретения Национализма, а инженер - Запасных частей). Но что тут поделаешь, таковы правила игры.



Обратите внимание на две новых технологии - Фашизм и Броненосцы

Большие и малые

Теперь стоит поговорить о Чудесах света. Тут у нас тоже есть не только количественные, но и качественные изменения. Прежде всего, к ним относится введение туризма. Теперь некоторые Чудеса света (как новые, так и имевшиеся прежде) привлекают к себе туристов, что, естественно, дает некоторый дополнительный доход. Правда, прежде чем стать объектом туристического культа, Чудо света должно просуществовать не менее тысячи лет, и доходы оно дает тем бОльшие, чем древнее.

Из этого новшества имеется простое, но достаточно важное следствие - строить Чудеса света имеет смысл даже в том случае, если после двух-трех ходов они устаревают. Особенно это относится к Древнему миру.

Второе важное новшество - появление, так сказать, производящих Чудес света. Статуя Зевса производит Ancient Cavalry, а Рыцари-тамплиеры Crusader каждые пять ходов. Поскольку во время функционирования этих Чудес на производство приличных юнитов тратится до десяти ходов, подспорье весьма приличное.



Два остальных (Храм Артемиды и Мавзолей Мавзола) ничего особенного собой не представляют - типичные Чудеса религиозной направленности. Зато единственное малое Чудо (Secret Police HQ) весьма любопытно. По сути дела, это еще один Forbidden Palace, который создавал в вашей державе как бы вторую столицу (снижая коррупцию вокруг себя). Теперь же у нас может быть три таких "центра власти", что особенно важно для держав со сложной конфигурацией. Но не все с этим Чудом так просто, строить его можно, только если в вашей державе в качестве формы правления выбран коммунизм. Похоже, что в недра Firaxis Games пробрались агенты большевиков и попытались повысить привлекательность коммунизма для широких масс.

Феодализм и фашизм

Так называются две новые формы правления. И тут у нас есть кое-что интересное и оригинальное. Возьмем феодализм: по сути, это та же монархия, но содержание лишних юнитов стоит 3 золотых и жители слегка подвержены усталости от войны. Зачем же нужен феодализм? А при нем существует весьма оригинальная система поддержки юнитов, так сказать, обратная нормальной. При всех остальных формах правления, чем больше город, тем больше отрядов он может содержать. При феодализме же Town содержит бесплатно 5 юнитов, City 2, а Metropolis всего один. Понятно, что, если ваша держава состоит из массы мелких городков, феодализм становится привлекательным.

Что касается фашизма, основное его преимущество - удвоенная скорость работы на местности (т.е. даже больше, чем при демократии). Так что любой цивилизации в период строительства железных дорог и бурного роста городов стоит пройти через эту форму правления. Кстати, и для ведения военных действий фашизм неплох, при нем, как и при коммунизме, отсутствует военная усталость, но число бесплатных юнитов достигает максимального числа (10 для Metropolis).



Супостат явно собирается устроить мне каверзу. Чего бы иначе он в мирное время подогнал свой корабль к моему городу!

Технологии и юниты

Как вы понимаете, и тут без изменений обойтись не могло. Правда, новых технологий появилось всего две, Фашизм и Броненосцы (причем обе опциональны, и обе относятся к Индустриальной эре). Зачем нужен Фашизм, я поведал чуть выше, введение же Броненосцев выглядит достаточно странно. Эту технологию нужно исследовать исключительно для производства одноименных морских юнитов, но, затратив чуть больше времени, вы сможете дойти до строитель-





В прошлом номере мы поведали вам об основателе Османской империи. А вот его портрет по версии Firaxis Games

ства Крейсеров, открыв попутно несколько весьма полезных технологий. Между прочим, по моим наблюдениям, компьютерные оппоненты броненосцев практически не строят.

Остальные изменения в дереве технологий связаны с появлением новых Чудес света и юнитов. На последнем стоит остановиться подробнее.

Как я выше упоминал, первый морской юнит появляется после открытия Алфавита. Называется он Curragh (это ирландский тип судна, представлявший собой деревянный каркас, обтянутый бычьими шкурами), по всем показателям он равен галере, но не может перевозить пассажиров и передвигается всего на две клетки. Компьютерные стратеги тоже почему-то строят этот тип кораблей очень редко, игроку же он будет весьма полезен, особенно на высших уровнях сложности.



В средние века добавлен Trebuchet (улучшенная катапульта), ценность ее тоже невелика, потому как строить ее можно после изобретения Инженерии, а там ведь и до пороха недалеко. Зато появившееся в Индустриальной эре зенитное орудие переоценить трудно. До сих пор находящиеся на местности отряды были практически беспомощны против атак с воздуха, теперь же воздушный агрессор может крепко получить по зубам. Кстати, в новейшее время этот юнит подвергается апгрейду до Mobile SAM. Еще интереснее появляющаяся в это же время "противотанковая пехота" - проще говоря, ребята с фаустпатронами. Ее можно использовать и как обычную пехоту, но при столкновении с танками она имеет приличный бонус.

Наконец, последний юнит, о котором стоит сказать, юнитом не является - это научный лидер. Теперь стоит вам что-то открыть раньше всех остальных цивилизаций, с некоторой долей вероятности может появиться Иван Павлов или Исаак Ньютон. Армию из него сделать нельзя, но, "потратив" такого лидера, можно на 20 ходов значительно повысить научный прогресс. Причем, поскольку таких "научных бумов" может быть несколько, возможна своего рода цепная реакция. Заполучаете первого лидера, уходите в отрыв от конкурентов, рано или поздно появляется второй, отрыв увеличивается и так далее.

Маловажное и неважное

Вообще-то говоря, ни того, ни другого в Игре всех времен и народов быть не может. Но рассказать обо всем не позволяют журнальные рамки (да и не во всем мы еще пока разобрались). Поэтому не буду говорить об изменениях в интерфейсе (а они есть, причем все очень толковые), новых видах построек на местности и еще кое о чем. Однако не могу не сказать о новом режиме игры - Conquests. Строго говоря, это исторические сценарии, но сценарии эти, как бы поточнее выразиться, ну очень исторические. Т.е. игрок в них поставлен в точно те же условия, в которых находились правители реальных государств в конкретные исторические периоды. Радостно, что в Firaxis Games относятся к истории столь же трепетно, сколь в Навигаторе.

Ну и последнее, в игру добавлен высший уровень сложности, который называется просто - Sid. Надеюсь, намек вполне понятен?

Н







Русским не повезло, на их территории нет ни единого предмета роскоши, да и с ресурсами полный завал. Ничего, было бы здоровье (нации), все остальное купим

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Шапито

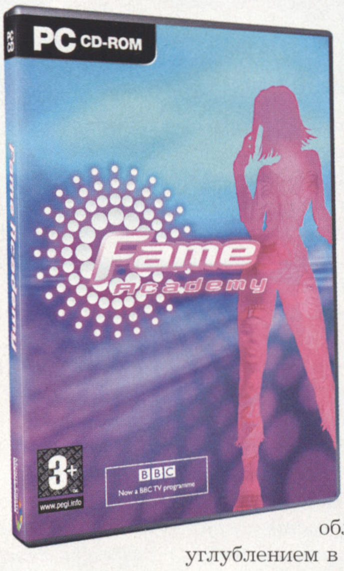
Илья ПОЛЯКОВ

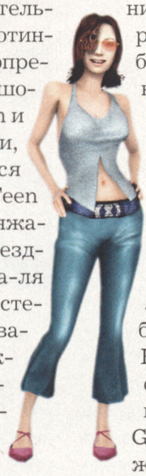
Я-то без ваших бабок проживу, а вот вы без моего эфира...
Масяня

★ Жанр Strategy ★ Издатель Ubi Soft ★ Разработчик Monte Cristo ★ Рекомендуется Pentium II 300 MHz, 128 Mb RAM ★ Сайт игры www.ubi.com/US/GamingZone

Подвал стратегического андеграунда. На глазах у достопочтенной публики фокусники Monte Cristo пошарили в засаленном подоле и, хрустя артритными конечностями, извлекли на свет божий "симулятор" умопомрачительной передачи "Стань Звяздой", что уже само по себе обрекает продукт на показательную кремацию. Хотя ветеринар буркнул, что жить будет. Мистерия.

Очередной симсовый пасынок наряжен в бирюльки и по-ярмарочному аляповат. Игра настойчиво предлагает игроку слепить альтер-эго, предоставляя ему умеренно безумный выбор. Цветастый гардероб пытается нести разумное, доброе, вечное, и в дело вступают обязательные штампы. К каждому изделию (ботинки, очки, пальто и т.д.) прилагаются определенные стили (внимание на скриншоты, друзья) - Glam, Street, Rock, Teen и Zen (в дальнейшем, для краткости, GSRTZ), разительно отличающиеся друг от друга, так что уважающий Teen style пользователь немедленно наряжается в фосфоресцирующие желто-звездные штаны и солнцезащитные фары а-ля "Терминатор 3". Стриптиз-вариант, естественно. По завершению родовых схваток неряшливо состряпанный "ролика-на-движке" за ручку ведет пользователя дальше, где болезному предлагается сколотить скворечник для кукования будущей знаменитости. Помимо театральных декораций, хижина имеет честь предложить и средства выживания сим-твари. У каждого гуманоида (а в будущем под вашим контролем окажется целый парад-алле) есть два показателя - Fun и Health, немилосердно быстро ползущие вниз. Истерику сима лучше не описывать. Спасение молодой психики тесно связано с домашней утварью. В генофонде мебели заложены вышеупомянутые стили, так что подпрыгивание на шизофреническом Teen-колобке-с-рогами или испитие Street-пива резко повысит состояние довольства, а пугающе угловатый Zen-диван благотворно влияет на печки и почень подопытной крыски. Немного позже в арсенал попадают личный бассейн, теннисный корт и приятно шелестящий лопастями вертолет, что само по себе достойно если не аплодисментов, то уважения точно.





Тем не менее, все по-настоящему страшные проблемы связаны с нагло развалившимся внизу монитора бегунком Popularity. Пока столбик сохраняет приятную длину, на счет капают бумажные политики, а самые именитые музыкальные деятели мечтают поучить уму-разуму кандидата в Идолы. Когда же колор краснеет, а показатель резко сникает - пора сушить весла. С нами никто не хочет дружить, кошелек мельчает и будущее обретает бомжевато-ароматизированный вид. Благотворно повлиять на апокалипсис могут все те же вечные "домашние" GSRTZ- средства. Покупаем Glam студию - обложки красочных журналов в нашем распоряжении; кам, а третьи делятся секретами сценических эффектов. Уговаривать знатоков следует посредством не только банальной денежной инъекции, но и исходя из личностных (да, все те же GSRTZ) предпочтений гуру. Утешать совместной игрой в консольно-джойстиковое отродье, переодевать собственного выкормыша в иные обноски (Йоу-рэпер ни за что не будет помогать наряженной в Дзентряпье девице) и, высунув язык, перестраивать под заносчивых учителей облупленные комнатушки. С углублением в чащу партизаны наглеют, и убеждать очередного гения в своей полноценности становится все трудней. Когда же маэстры соизволят помочь, в права вступает мини-гейм "Я хачу как Бритни", и игрока милостиво выпускают попастись в пампасах творчества. Где несчастного ждет еще одна кочерга в забрало. Все предельно просто и... скучно. Выковыриваем добытую ранее песню (коих всего ничего), затем из восьми группок телодвижений и восьми же пиротехнических экзерсисов - все поделены между GSRTZ, понятное дело, - выбираем нужную нам последовательность. После финала программирования пользователь жмет на кнопочку и смотрит синематограф. Модельки плавно двигаются и выглядят весьма пригоже. К сожалению, цветомузыка изрядно молотит в мозжечок, а пыльные поп-мелодии вызывают у скромного любителя Deep Purple пугающе экстремистские стремления. Тем не менее, умеренно весело. Так что если зритель любит Симс и его не воротит от "современных музыкальных достижений", то милости просим в песочницу. Нам же с лихвой хватило двадцати минут в обществе песни "Finally". Посему пойдем припадем к Sail Away . Может, отпустит.



Большой Красный Вертолет. Признайтесь, вам всегда хотелось иметь такой же





Это телепатия. Согласно Вселенскому Закону Юмора ноги болтаются в воздухе

достаем компьютер - бессонно чатимся с безумными поклонниками. Помогает, хотя и это мишура, ибо основная цель - продвижение по сюжетной линии (да, тут она есть). Выполнить следующую миссию можно исключительно с помощью концертов. Дабы слепить мало-мальски пристойное шоу, приходится вызванивать (в прямом смысле) и ублажать специалистов, коих насчитываются три биологических подвида: одни учат песням, другие пляс-



Еще вчера этот юноша охотился на торговцев апельсинами



РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС
ГРАФИКА
ЗВУК И МУЗЫКА
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА

6.3

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Чую силу

Дмитрий СМЫСЛОВ

Добро обязательно победит более слабое добро.
Народная мудрость

SPELLFORCE - ORDER OF DAWN

★ Жанр RTS/RPG ★ Издатель JoWooD Productions ★ Разработчик Phenomic Game Development ★ Рекомендуется Pentium IV 1.8, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb) ★ Сайт игры spellforce.jowood.com

Давным-давно в далекой галактике шли звездные войны, но к сегодняшней истории это не имеет никакого отношения. Речь пойдет о том, что творилось совершенно в другом месте под названием Fiara, где люди пребывали в счастливом единении с природой и магией. Как-то раз 13 Величайших Местных Магов, как это обычно случается, что-то не поделив и как-то не подумав, пробудили Неконтролируемую Древнюю Силу, которая пошла гулять по городам и весям, круша все на своем пути. В итоге некогда незыблемые континенты были раскроены на кусочки и разметаны по поверхности планеты. Большая их часть повторила скорбный путь Атлантиды, но некоторые все же удержались на плаву. Со временем выжившие представители цивилизации сумели наладить между ними связь в виде магических порталов.

Многие годы, прошедшие с момента катаклизма, люди, дварфы и эльфы с переменным успехом вели борьбу против различных представителей традиционных темных сил вроде орков да гоблинов, а чуть было не разрушенное хозяйство постепенно отстраивалось.

Беда пришла, откуда не ждали. В северных землях объявилась некая Темная Магическая Сила, объединившая под своими знаменами разрозненные племена негодяев. Сообща, они начали деятельность по организации портала во времени, чтобы перенестись в прошлое, заранее сокрушить Величайших Местных Магов и получить контроль над неповрежденным миром.

Местный активист из среды положительных колдунов по имени Rohen решил во что бы то ни стало помешать коварным планам Темных Сил, для чего сам вознамерился отправиться в прошлое, чтобы там схватиться с их предводителем. Под эту идею он быстренько учредил Order of the Awakened, возложив на его членов функции по охране населения и налаживанию мирной жизни. В качестве наместника на время своего отсутствия Rohen оставил аватара, в шкуру которого и придется вселиться игроку.

По истечении некоторого времени, проведенного в Фиаре, герою становится известно, что Темными Силами подготовлена ловушка благородному колдуну. Желая спасти хозяина от неминуемого, он бросается на поиски и даже успевает перекинуться с ним парой слов, прежде чем Rohen оказывается повержен своим противником. В наследство от волшебника достается лишь книга, повествующая об истинной опасности магических дуэлей и способах ее избежать.

С этого момента судьба Фиары оказывается в ваших руках.



С чего начинается

Мир SOD встречает вас генерацией персонажа. В лучших традициях последнего времени, помимо класса и специализации, можно выбрать его пол и внешний вид. Нельзя сказать, что вариантов личины протагониста предлагается много, зато среди них попадаются столь колоритные, что малое количество компенсируется с лихвой.

Привычных классов в игре нет, на их роль авторами выдвинуты семь способностей, отражающих склонность персонажа к той или иной области фэнтезийных знаний. По вашему велению герой может с рождения быть докой в вопросах применения легкого, тяжелого или "дистанционного" (читай, луков и арбалетов) оружия либо тяготеть к одной из четырех школ магии: White, Black, Mind, Elemental. Внутри каждой способности предусмотрено 3-4 специализации, к примеру, луки или арбалеты для дистанционного применения, или Fire, Ice, Earth для Elemental Magic. Думаю, не стоит объяснять, что в выбранной специализации герой изначально будет соображать лучше, чем в остальных, которые еще придется прокачать.

Последний этап - распределение предоставленных свободных очков по 7 традиционным статсам: Strength, Stamina, Dexterity, Agility, Intelligence, Wisdom и


Предводитель местного отделения Ордена, несмотря на грозный прикид, всячески открещивается от начал активных боевых действий против сил зла


Мужик явно владеет ценной информацией, сейчас мы его допросим с пристрастием





Charisma. Здесь стоит отметить ряд немаловажных нюансов. В SOD при выборе приглянувшегося класса базовые значения соответствующих статсов не изменяются, то есть, если вы остановитесь на любителе тяжелого оружия, Strength и Stamina не возрастут. Просто при наведении курсора на название класса появляется небольшая подсказка, сообщающая, на какие статсы следует обратить внимание для получения максимальной эффективности персонажа, но за хомут при этом никто не тянет. Можно и Mind Mage'у с самого начала прокачать силу и выносливость, вот только к чему это приведет?

Завершив генерацию альтер эго и запомнив его классовую принадлежность, чтобы в дальнейшем при получении очередного уровня не тратить драгоценные поинты на сторонние характеристики, смело жмем стартовую галку.

Наука и жизнь

Как в любой уважающей себя фэнтезийной вселенной, здесь рулят маги. Все наиболее важные геополитические вопросы возникают и решаются именно в их среде, именно их существование окутано самой плотной завесой тайны, и именно их разборки самые зрелищные и влекущие наибольшее количество зримых и скрытых последствий.

Следующее, чуть менее престижное сословие - воины. Их участь - непосредственные стычки с противником и претворение в жизнь наполеоновских планов руководящего магического состава. Воины саммонятся магами в специальных порталах при помощи рун, после чего поступают в полное распоряжение того, кто их вызвал. Как правило, они обладают некоторыми особыми способностями, определяемыми используемой для их вызова руной.

Ну а для повседневной тыловой работы, если таковая требуется по условиям миссии, авторами предусмотрен пролетариат, образование которого происходит в порталах иного рода, называемых Rune Monument. На его плечи ложится строительство в поселке, сбор и переработка ресурсов, а также нелегкая, но почетная роль пушечного мяса.

Прежде чем приступить к созданию юнитов или продвинутых построек, необходимо разжиться соответствующей руной. Основной их источник - разбросанные по всей карте сундуки да трупы ваших недавних противников. Там же можно обнаружить квестовые предметы и просто новое вооружение и свитки с заклинаниями.

Ломом и чьей-то матерью

После активации Rune Monument, приступаем к увеличению поголовья рабочего пролетариата, которых менее чем за минуту можно наплодить в достаточном количестве. Рабсилу сразу же направляем на добычу ресурсов: древесины, камня, руды, еды да авторских Moonsilver, Aria и Lenya. Запасы из первой группы, в основном, тратятся на первоначальное строительство и штамповку нетривиальных юнитов вроде стандартных мечников или лучников, второй - на возведение продвинутых зданий.

Особняком стоит еда, которая требуется для увеличения лимита населения, ведь с самого начала вы поставлены в жесткие демографические рамки по количеству гражданских лиц и военнослужащих. Желаете расплодить верноподданных? Извольте подкрепить желание соответствующим запасом пищи. Чем больше становится допустимое число юнитов, тем значительнее подобные взносы. Питаются ваши соплеменники дичью (кабаны, олени и т.п.) и рыбой. Для промысла необходимо построить охотничью и рыбацкую хижины



Тут и заначую

и прикомандировать к ним некоторое количество работников. Через некоторое время запас харчей начнет расти.

Со временем в поселке появятся перерабатывающие здания, позволяющие вести сбор ресурсов более эффективно, в которых станут трудиться ставшие квалифицированными работниками пейзане, постройки магического свойства, позволяющие привлечь под свои знамена различных клириков, хилеров и прочих мастеров посоха и файербола. В SOD предусмотрены и уникальные объекты, производящие на свет уникальные же создания, способные в одиночку разметать средних размеров армию. Правда, прежде чем приступить к возведению того или иного здания необходимо заполучить нужную руну, которая остается в вашем распоряжении до победного конца.



Привычный экран экипировки, и младенец разберется



Пафосное приветствие местного старейшины. Хоть кто-то понимает мою значимость





Построив все, что доступно, и полностью выработав предоставленный людской лимит, самое время собирать войска в большую кучу и под предводительством героя двигать к противнику.

В мире непознанного

Колдовская братия представлена в игре более чем обильно. Местная магия - четырех видов. White характеризуется тяготением к положительным эффектам, лечению, приручению диких животных и прочему. Black придется по вкусу любителям высасывать из противника жизненную энергию, призывать скелетов да зомби и насылать заклятья. Elemental ориентирована на использование природных ресурсов. Представители же школы Mind добиваются задуманного силой мысли. В рамках школ предусмотрено несколько специализаций, одну из которых можно выбрать при генерации персонажа, а остальные придется осваивать по ходу дела.

Экспа, как водится, начисляется за убиенных врагов, а также за выполнение квестов. В этой части никто никого насильно в рай не тянет: хочется поскорее полюбоваться финальным роликом - выполняйте лишь сюжетные задания, желаете прослыть местным суперменом - есть масса возможностей проявить себя, выполняя просьбы и поручения всех встречных-поперечных.



Игровой мир не испытывает недостатка в общительных неписях, норовящих нагрузить проблемами как планового, так и факультативного характера. Общение с ними строится привычным образом, после очередной реплики предоставляется возможность задать один из нескольких возможных вопросов. Тут вам и выдается квест или решается какая-то проблема. В любом случае, как только заканчиваются вопросы - верный признак, что на данном этапе с этим аборигеном контакт завершен и ничего больше он не поведает.



Как видите, ролевая составляющая SOD не преподнесла ни одного сюрприза. Мне представляется, что разработчики совершенно верно не стали изобретать велосипеда, а взяли на вооружение проверенные средства и приемы, реакция публики на которые известна и вполне позитивна.

Орлиным взором

Не нужно ориентироваться на заявленные авторами системные требования, игра проглотит все предложенные мегабайты с гигагерцами и настойчиво попросит еще. И если не получит запрошенного, то цинично выдаст 5-6 fps, заставляя вас прикинуть сроки очередного апгрейда.

Внешний вид игры заслуживает всяческих похвал. Уж не знаю, на какие машины рассчитывали художники, когда создавали такую красоту, но лично я впервые почувствовал себя виноватым, уменьшая разрешение и детализацию, чтобы бедная GeForce Ti 4200 хоть как-то переварила обрушившиеся на нее полигоны, текстуры, анимацию и эффекты.

Перечислять использованные авторами навороты можно долго. Прежде всего, удивляет количество источников освещения. Каждый домишко светит минимум тремя-четырьмя окнами, а помимо них, есть еще факелы по периметру селения и на блок-постах, всякие магические штучки, как стационарные, так и мобильные. И все они освещают прилегающую местность в точном соответствии с законами физики, и все это нужно обсчитывать в реальном времени. Не каждая железка справится с такой задачей, а те, которые способны на это, имеются, к сожалению, далеко не у каждого.

О тенях. По уже обозначенным причинам большинство пользователей вряд ли смогут насладиться ими в полном объеме. Все тени в SOD динамические, изменяющиеся в зависимости от любого источника света, а также положения солнца. Реализована смена времени суток и погодных условий. Таким образом, с утра до полудня тени естественным образом уменьшаются, а во второй половине дня - вытягиваются в правильном направлении, пока окончательно не исчезают в сумерках. Кроме того, на рассвете и на закате пейзаж окрашивается лучами восходящего или, наоборот, садящегося солнца.

Практически все зеленые насаждения натурально раскачиваются на ветру, некоторые водные объекты по степени своей достоверности вполне могут поспорить с реальными прообразами, а битвы...

Даже средних размеров массакр с деятельным участием всего пары магов по своей зрелищности даст фору небольшому бразильскому карнавалу. А уж о масштабном сражении и говорить не хочется, Рио плачет.



Отсюда происходят все мои юниты. Глаза статуи горят, значит, девайс готов к применению

Звук и интерфейс нельзя сказать, что бы исключительны, перед графикой меркнет решительно все, но играть не мешают и впечатления не портят. Несколько удивило отсутствие масштабирования у мини-карты, которая из-за этого потеряла львиную долю возможной функциональности. Дело в том, что миссии выполняются на достаточно больших картах, а из-за слишком крупного масштаба "радара" вероятность попасть с его помощью в необходимую точку свелась почти что к нулю. Приходится пользоваться скроллингом, теряя время и лишний раз грузя и без того не прохлаждающуюся видеокарту.

Вердикт

Все же нравится мне немецкий подход к делу. Четко, уверенно, качественно. В результате выигрывают все: публика, получившая очень хорошую игрушку, и разработчики, снискавшие любовь этой самой публики, и издатели, заслуженно пополнившие свой карман. Из всех подобных проектов, появившихся на полках в последнее время, SpellForce - Order of Dawn объективно самый качественный по всем параметрам. Как говорится, пожелаем дальнейших творческих успехов и поставим в пример остальным.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆

8.6




СТРАУСИНЫЕ БЕГА - аркадные гонки страусов. Действие игры происходит в мультипликационном и полностью трёхмерном мире, благодаря технологии "Toon Shading". Сюжет разворачивается в четырёх уголках земного шара.
СТРАУСИНЫЕ БЕГА
© 2004 DISCUS GAMES.
© 2004 GELEOS.
Все права защищены.
www.dgames.ru
Отдел оптовых продаж :
sale@dgames.ru
тел. : (095) 5080535
Представитель на Украине -
"Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua
discus games
GAME? OK!
PLAYGROUND SOFTWARE
www.orunner.com

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Алексей РАТУШКИН

Вставай-поднимайся, эльфийский народ!

★ Жанр TBS ★ Издатель Strategy First ★ Разработчик Strategy First
★ Рекомендуется Pentium II 300, 64 Mb RAM, 3D-уск. (16 Mb) ★ Сайт игры www.disciples2.com/D2

- Кто возьмет билетов пачку, тот получит...
- Знаем, знаем... Водокачку!
к/ф. "Бриллиантовая рука"

М-да, написал вот эпиграф, и чувствую: есть в нем какой-то диссонанс с заголовком. Так же вот и с игрой - впечатления противоречивые.

Честно говоря, первое, что вспоминается в связи с выходом Rise of the Elves, так это не революционные песни, и даже не старые добрые комедии. Перед глазами стоит кадр из древнего рекламного ролика, в котором солидный мужчина с окладистой бородой, в красной рубахе и черной жилетке a'la russe грустно взирал на зрителей и с хорошо поставленным немецким акцентом произносил: "Друзья мои, я опечален". И самому хочется всплакнуть, подобно герру Распутину, ибо, судя по всему, "Дисайплов" в ближайшем будущем станет не меньше, чем сортов водки в московских магазинах. Впрочем, отложим грустные размышления о торговой политике Strategy First и поговорим о самой игре.

Страшная мстя

Итак, краткое содержание предыдущих серий. Очередной план Бетрезена по завоеванию мира с треском провалился, и он, обиженный в лучших чувствах, затаился до поры. Барон Эмри добилсятаки императорского трона и потихоньку начал, что называется, выводить страну из кризиса. Вновь объединенные Горные Кланы тоже занялись мирным строительством. А вот Мортис, вдоволь наигравшаяся с темным эльфом Лахла'аном, была, в конце концов, призвана к ответу за все свои злодеяния воскресшим муженьком.

Гнев Галлеана был ужасен. Черным смерчем пронесся над Невендааром восставший из мертвых отец эльфов, обращая в прах все на своем пути. Жажда мести практически поглотила его, но все же ему удалось обуздать свои чувства и не превратиться окончательно в кровожадного зверя. Шокированный, если не сказать, пристыженный своим отвратительным поведением, Галлеан оставил мир смертных.

А теперь представьте, каково было эльфам. Сначала бог, можно сказать, отец родной воскрес, пророк объявился - радужные перспективы, счастья всем... Затем пророк в нежить обратился, "отец родной" озверел, надавал по шее и прочим выступающим частям и своим, и чужим - кто не спрятался...

И вот вроде как все устаканилось. Оправляясь от культурного шока, перворожденные решили было, что конец пришел их страданиям, начали потихоньку выбираться из своих лесов, налаживать контакты с Империей и Кланами. И вот тут-то и случилось нечто странное. Простой скромной жрице по имени Миллу было видение. Галлеан говорил с ней, он велел ей отправить отряд к границам имперской территории. Когда же повеление было выполнено, Галлеан напрямую обратился к своему народу, и никто не мог ослушаться слов бога. Только вот говорил он о мести. О крестовом походе против людей и гномов. О возрождении великого государства эльфов и о том, сколько крови предстоит ради этого пролить. Подвернувшуюся под руку имперскую армию вырезали в мгновение ока.

Вожди эльфов во главе с самой королевой Иллюмиэль были, мягко говоря, шокированы таким развитием событий и медлили в поисках мирных путей разрешения назревающего конфликта. Однако ж нашлось и немало довольных повелением Галлеана. Вооружившись популярнейшим во всех мирах и временах лозунгом "понаехали тут!" и благословением Миллу, они были готовы броситься на любого врага. Предводительствовал ими воин по имени Тора'ах.

А у эльфов был дисбат?

Да, завязка сюжета как всегда оригинальна и как следует запутана, причем (маленький спойлер), пройдя кампанию, всех концов вы не найдете. Сама кампания, кстати, в отличие от предыдущих адд-онов получилась полновесная. Восемь миссий, герой, прокачиваемый с первого по восемнадцатый уровень, - есть, где развернуться.



Все те фичи, которые сделали имя серии тоже на месте. Тщательно выверенный баланс карт, неторопливый вдумчивый процесс их прохождения, второстепенные квесты, смена основной задачи по ходу миссии, пресловутый синдром кнопки "End Turn".

Основное же блюдо новой игры - эльфы. К вашим услугам новый тип маны, новые заклинания (чем-то их подборка напоминает имперскую линейку спеллов) и, конечно же, новый город, в котором вам предстоит собирать свою острозубую армию.

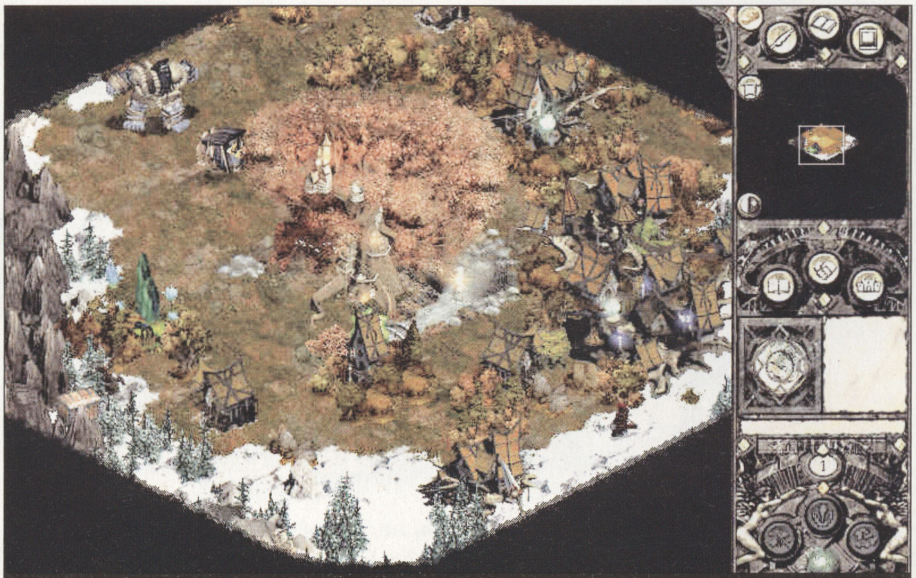
Большую часть эльфийских войск вы уже видели в качестве нейтральных



Ея Королевское Величество Иллюмиэль, она же защитник столицы



Герой! Ну, герой!



Нас осаждают гномы. Обиделись, наверное



Лидер оппозиции



Миллу собственной персоной



Плод генетических экспериментов Мортис - темные эльфы

юнитов, а в предыдущих адд-онах они играли довольно важную роль, так что вы должны быть с ними неплохо знакомы. В роли юнитов ближнего боя выступают кентавры. Мясистые, не слишком шустрые юниты с мощным ударом - здесь все стандартно. Отдельного слова заслуживают эльфийские стрелки. Самые длинные цепочки апгрейдов, возможность выбирать между двумя выстрелами за раунд или магической атакой с дополнительными эффектами. Атакующие кастеры бьют по площадям стихийной магией, оборонительные - восстанавливают сопартийцам здоровье и накладывают ward'ы против стихий. Еще эльфы приручают грифонов. Милые такие птички.

В линейке эльфийских юнитов четко отражена основная идеологическая нагрузка Rise of the Elves - расслоение нации по принципу "эльф лесной"/"эльф благородный". Выбирая себе стратегию апгрейда, вы будете по сути выбирать между грубой физической мощью лесных эльфов и не менее впечатляющей, но куда как более утонченной магией благородных. Выбор, конечно, зависит не столько от ваших желаний, сколько от того, с каким противником предстоит иметь дело на той или иной карте, но само отражение противоборства двух группировок, вокруг чего и закручена значительная часть сюжета, великолепно дополняется реестром юнитов.

До победного конца?

В общем, Rise of the Elves получилась просто-таки замечательной игрой, не верите, сами посмотрите. Но тревожит душу одно обстоятельство, а именно то, как резво взялась Strategy First за производство адд-онов. Пепел 3DO стучит в вашем сердце, господа? Самое "плохое", имеется огромный потенциал для продолжения серии. Так что, скорее всего, ждут нас и Fall of the Elves и какая-нибудь Rage of the Barbarians и черт знает, что еще. Очень хочется с этим прогнозом ошибиться и увидеть-таки Disciples 3. Новые идеи в новом воплощении, а не просто красивую историю в потрепанной обложке.

Н



А этих парней припасли для финальной битвы



ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Александр ВАСНЕВ

Герои Шервудского леса, или Выборы по-английски

Когда уходит кот,
Нет у мышей забот.
Народная поговорка

★ Жанр **TBS/Action** ★ Издатель **Cinemaware, Акелла** ★ Разработчик **Cinemaware** ★ Русское название **Робин Гуд: На страже короны**
★ Рекомендуется **Pentium III 500 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)** ★ Сайт игры **www.cinemaware.com**

Новое все-таки - это нехорошо забытое старое. Вот поэтому и вылезают на свет божий, как зомби из могил, творения дней минувших, чтобы помочь разработчикам покорить сердца и кошельки новых поколений игроков. Но, поскольку сегодняшний гость явился на суд общественности аж из середины 80-х, придется рассматривать его как новый проект, конечно, не забывая и о том, что было около два десятка лет назад.

Давным-давно, в одной далекой...

Англия, год 1191, король Ричард Львиное Сердце, возвращаясь из крестового похода, сгинул в третьеразрядной кутузке на территории континентальной Европы. За освобождение законного монарха Англии пленивший его феодал требует денег, причем немалых. Брат короля, принц Джон, не отягощенный моральными достоинствами, обрадовавшись стечению обстоятельств, решил воспользоваться сложившейся ситуацией и приватизировать корону. Сей факт вызвал, естественно, гнев английских дворян, практически каждый из которых спал и видел себя на королевском троне.

Но на беду всей этой амбициозной братии в самом центре Англии возникла новая сила, союз, так сказать, верхов и низов: рыцарь Айвенго, известный всем, читавшим одноименный роман В. Скотта, и не менее известный даже не читавшим классика благородный разбойник Робин Гуд с его командой. Предвыборный лозунг новой партии: "Возвращение законного монарха и точка".

Сообразили на пятерых...

Всего в игре доступно пять героев, которые обладают разной степенью значимости как для собственно игры, так и для сюжетной линии. Итак, на сцену приглашаются...



Робин Гуд - лидер движения за свободу Англии от злых принцев и баронов. Любит Шервудский лес и не любит политику. Как и положено разбойнику, пусть даже и благородному, на публике старается не светиться. Предпочитает устраивать засады на лесных дорогах, совершать ночные налеты на замки с целью повышения благосостояния партии (помощь бедным теперь не в моде) и иногда для спасения попавших в беду леди.

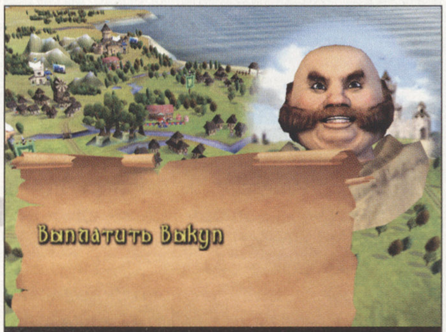


Малыш Джон - заместитель Робина, берет на себя всю самую черную работу: командование легионами сил добра, а также формирование новых воинских подразделений. Постоянно спорит с Айвенго на тему: "Кто виноват, что все так случилось".

Вильфред Айвенго представляет в группе интересы высшего сословия: защищает честь команды на рыцарских турнирах, а в перерывах исполняет роль главного инженера, являясь специалистом по возведению фортификационных сооружений. Родовые цвета Айвенго в игре - различные оттенки зеленого, что находится в идеологическом соответствии с пристрастиями Робин Гуда.

Дева Мэриан - главный разведчик группы. Находясь в близких отношениях с Робином, не стесняется использовать женское обаяние для решения поставленных задач. Политически активна, исполняет роль этакого политрука при Робине. Как и положено привлекательной девушке в средневековой Англии, Мэриан все же попадает в плен к злобному врагу, откуда ее приходится вызволять. "Акелла" перевела Maid Marian как "горничная Мэриан", сразу понизив дворянку на десяток-другой социальных ступеней. Хорошо, что они не взялись локализовывать Библию.

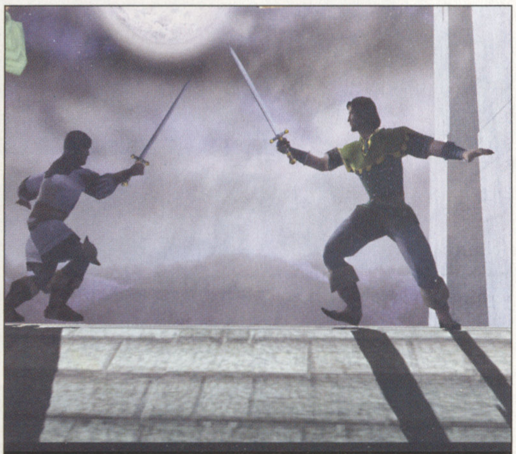
Брат Тук - своего рода министр иностранных дел. Цель его - получив от Ро-



Брат Тук, а брат Тук! А ты посты-то соблюдаешь!



Вот ты какой, рыцарь, кхм... "Лишенный Наследства", он же Айвенго



Свидание при луне...



бина нужную сумму денег, обеспечить освобождение законного короля.

Зеленые начинают и выигрывают

Рассматриваемая игра представляет собой привычный вариант синтеза стратегических и тактических режимов. В наличие имеется политическая карта средневековой Англии, где фигурками всадников обозначены армии враждующих сторон, а также есть экран тактического управления войсками в ходе битвы. Стратегическая карта разделена на добрых четыре десятка провинций а-ля "Сегун". У каждой стороны не может быть больше одной армии (гарнизоны фортов, которые участвуют только в обороне, не в счет). В дебюте игры у претендента в наличии имеется только одна "родная" провинция, а потому битва за ресурсы на начальном этапе неизбежна (точнее - за ресурс, а еще точнее - за золото). Подать с вассалов перепадает феодалу в начале каждого хода (продолжительность хода - полмесяца игрового времени). Помимо денег ряд территорий приносят их владельцу дополнительные бонусы: снижение цены войск, увеличение мощи катапульт и т.д. Стоит отметить, что девелоперы разродились на создание неких специфических особенностей игры, обусловленных ее сюжетом: победить (то есть захватить родную провинцию) надо только наглого принца Джона и сделать это только после того, как Ричард будет выкуплен. Также нельзя допустить, чтобы подлый принц пал от руки другого претендента.

В тактическом режиме нововведений еще больше. Начать с того, что этот режим - реалтаймовый вариант на тему незабвенных "Героев". Реалтаймовость, конечно, не позволяет тщательно продумывать ходы, но добавляет изрядную долю этакого средневекового драйва. Второй особенностью стало то, что при максимальном числе используемых отрядов (их пять - по одному для каждого из родов войск, которых тут тоже пять: крестьяне, мечники, лучники, конные рыцари и катапульты) число возможных направлений для атаки равно трем. Соответственно армия из пяти отрядов располагается в два ряда (расстановкой войск руководит компьютер): стрелки и катапульты сзади, остальные спереди. А в связи с тем, что атаковать можно только первый ряд войска, то даже такие слабые юниты, как пейзане, могут оказаться чрезвычайно полезными, прикрывая более ценных лучников. Со временем, после ряда выигранных сражений, войска получают возможность проводить специальные атаки, что значительно расширяет тактический арсенал полководца. В итоге получается довольно интересный и необычный режим ведения боя.



Тяжелая кавалерия сметает со своего пути остатки вражеских стрелков

Как уже было отмечено выше, в основе игры лежит пошаговая стратегия. И за один ход команда из Ноттингема может выполнить одно основное действие и ряд второстепенных. К первым относятся захват провинций, осада крепостей, рейд с целью наживы по чужим цитаделям, устроение засады на пути следования вражеского обоза и участие в рыцарском турнире.

Ко вторым - найм армии, строительство крепостей, шпионаж, перечисление денег из казны в фонд спасения гаранта английской монархии. Вообще, с деньгами в игре ситуация очень забавная: с одной стороны, без золота ни туды и ни сюды, но, с другой, хранение большого количества свободной наличности сопряжено с серьезным риском потерять значительную часть капитала из-за набегов "друзей-соседей".

Примечательно, что такие виды деятельности героев, как турниры, осада замков и разбойный промысел, выполнены в стиле забавных мини-игр. То есть, например, в случае турнира сначала показывают красивую заставку о том, как вооруженные копьями всадники начинают сходиться. Далее управление передается игроку, которому при виде от первого лица необходимо трясущимся копьем угодить либо в корпус, либо в голову приближающегося противника. Немного напоминает тест на трезвость.



Я, Айвенго, иду на таран!

Сухой остаток

Графически проект исполнен на твердую четверку. Глаз отдыхает, сердце радуется, а что еще нужно для счастья. Большое количество видеороликов и скриптовых сцен тоже вносит свою лепту в положительную оценку графического аспекта игры.

Игра удалась: шарм прародителя и качественное современное оформление - залог успеха практически любой реинкарнации. И хотя это не шедевр, но тем не менее. Основным недостатком проекта является его простота, а потому вряд ли Robin Hood: Defender of the Crown сможет надолго увлечь игроков. Но наверняка многие будут порой на день-два возвращаться в Шервудский лес, чтобы побыть некоторое время в образе веселого парня Робина Локсли и его друзей. Н

Между прочим...



Оригинальная игра была издана компанией Cinemaware в 1986 году. В старой версии противостояние шло между саксскими и нормандскими феодалами на карте гораздо более скромных размеров. Протагонистом игрока выступал один из саксских баронов, а Робин Гуд был скорее советчиком, чем игровым персонажем. Переиздание Defender of the Crown с обновленной графикой случилось в 2002 году, у нас ее издала "1С". Нынешний Robin Hood: Defender of the Crown представляет собой вариант нового прочтения старого шедевра.

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС ★★★★★★★★★★
ГРАФИКА ★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★
РЕАЛИЗМ ★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА ★★★★★★★★★★

6.9

МАГИЯ ВОЙНЫ: ТЕНЬ ПОВЕЛИТЕЛЯ

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Свежий эксперимент

Дмитрий СМЫСЛОВ

И помните, Вы и Ваш герой не являетесь в игре центром вселенной... Вы - лишь простой волшебник, который ничем не отличается от остальных.
Официальное руководство "Магия Войны: Тень Повелителя"

★ Жанр **RTS+RPG** ★ Издатель **Buka Entertainment** ★ Разработчик **Targem Games** ★ Рекомендуется **Pentium IV 1.8, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)**
★ Сайт игры **www.battle-mages.com**

Отечественные разработки еще долго будут заставлять сердца наших игроков настороженно ёкать. И не нужно метать валенки с гневными криками о "Блицкриге", "Корсарах" и (всем ниц и радоваться тридцать минут) "Ил-2". Если заглянуть за мускулистые спины и лучезарные улыбки признанных лидеров, увидим, к сожалению, непроходимую серость типовых рисованных квестов, еще большее убожество расплодившихся в неимоверности "Незнакомок" да "Мисс"'ок и потуги некоторых энтузиастов на отдельных участках игрового фронта, заканчивающиеся, как правило, ничем. Иными словами, игровая индустрия в нашей стране только-только переходит от ремесленничества к мануфактуре.

Неудивительно, что любой успешный отечественный проект до сих пор воспринимается как личное достижение и невольно порождает мысли вроде "эх, ведь можем же, если захотим". Да, к сожалению, в отношении высоких технологий наш народ воспитывался в духе того, что "советский микрокалькулятор самый большой микрокалькулятор в мире!". Но, как бы то ни было, сегодня у нас есть еще один повод для гордости, а именно вышедшее под эгидой многоопытной "Буки" детище команды Targem Games под названием "Магия Войны: Тень Повелителя". "Название среднестатистическое, разработка местная, амбиций, наверняка, куча. М-да, ночка будет долгой..." - мрачно подумал я и кликнул "Старт".

История вопроса

На деле ситуация оказалась далеко не настолько трагичной, каковой представлялась, пока шли вступительные титры. Загвоздка была в следующем. Давным-давно некий мир, населенный всяческими мирно сосуществовавшими фэнтезийными тварями, подвергся мощному катаклизму, в результате которого все перевернулось с ног на голову и начало уверенное движение к неизбежному финалу. Но в момент предельного накала страстей тамошним магам удалось консолидировать усилия и выродить на свет Божий магический кристалл, способный создавать и поддерживать вокруг себя условия для нормальной жизни изрядного количества разномастных особей. Вокруг кристалла был ударными темпами возведен храм, сам камень объявлен центром мира, ну а после праздника все расползлись по норам и снова зажили в мире и согласии.

Причиной дальнейших событий оказались, как ни странно, эльфы, ранее ни разу не замеченные в каких-либо сомнительных авантюрах. В какой-то момент они начали тосковать по прежним временам да роптать на сложившееся положение вещей, и в их стане не преминул появиться колдун, объявивший во всеуслышание, что история с магическим кристаллом - не более чем дешевый развод, на деле все не так драматично, как это подается магическим сообществом: стоит разрушить камень, как все вернется на круги своя. Крамола попала в благодатную почву и дала обильные всходы; побросав все свои дела, гордые дети лесов ломанулись претворять услышанные идеи в жизнь. Само собой, люди, которые в свое время и остановили Хаос, создав предмет нынешнего конфликта, не были согласны с эльфийской позицией, но лесные братья остались глухи к их доводам. В итоге вместо велеречивых дипломатов запели тетивы и зазвенела сталь.

После многих кровопролитных сражений эльфы отступили, понеся тяжкие потери, а люди стали мало-помалу возвращаться к прежней жизни. Однако никто не задумался, что ослабивший обе стороны конфликт оказался весьма на руку втравившему всех в эту авантюру колдуну, который тем временем собирал собственную армию и уже имел определенные виды на этот мир.

Что имеем

Невооруженным взглядом видно, что на разработчиков в свое время большое влияние оказала замечательная игра Warhammer: Dark Omen, вышедшая еще в 1998 году. И если вы не знакомы с классикой, то сравнение останется для вас пустым звуком. По сути своей, "Магия Войны" - сочетание RTS и RPG, сдобренное квестовыми элементами и помещенное в фэнтезийную среду. Каждая миссия представляет собой тактическую головоломку, которую необходимо решить, находясь в заведомо невыгодном положении, не имея преимущества ни в живой силе, ни в контролируемой территории. При этом не предусматривается никакого строительства, единственная надежда - местные города, где можно зализать раны, доукомплектовать понесшие потери войска, при возможности даже проапгрейдить их, чтобы затем одним махом смести противника с насиженных





Такую воду нужно видеть в динамике

мест, гнать его до самого лежбища и там окончательно раздавить в науку всем. Правда, на воплощение этой идиллической картинки порой уходит довольно много времени. Чтобы не писать вилами по воде, разберемся на примере конкретной миссии.

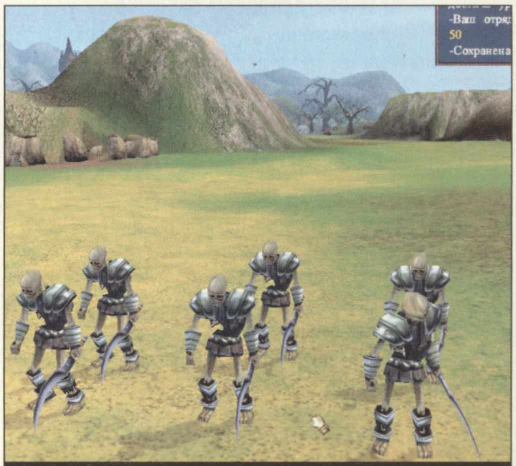
Ее задачи просты: добраться до близлежащего населенного пункта, помочь аборигенам разгрести их проблемы и напоследок вытравить рассадник темных сил - кладбище за рекой (в интерпретации авторов игры, "успокоить кладбище"). В распоряжение дается пара отрядов мечников и отряд лучников-наемников общей численностью в 20 душ. Количество противостоящего противника, его состав и оснащенность остаются под покровом тайны. Первый этап не выполнит разве что калека, тем более что расположение города обозначено на мини-карте жирным красным крестом. Пообщавшись со старостой, узнаем, что местные жители не имеют возможности пройти к своим сельхозобъектам на противоположном берегу реки, так как ведущая туда дорога с некоторых пор блокирована поднявшейся из могил нежитью. Бросив небрежное "нет проблем, готовьте бабки", отправляемся учить распоясавшихся монстров хорошим манерам.

После некоторого времени в пути натыкаемся на первый вражеский разъезд и без лишних слов бросаемся в атаку. Стоит отметить, что даже на марше войска соблюдают традиционное боевое построение: пехота в авангарде, лучники - за их спинами. Скоротечная схватка неизменно заканчивается нашей победой, позволяя сделать определенные выводы относительно боевой составляющей "Магии". Как уже говорилось, AI вполне хватает, чтобы держать строй, а это уже немало. Однако и не достаточно, чтобы присудить игре титул самой мозговитой тактики последнего времени. Не до конца адекватно поведение подопечных во время боя. После того, как они расправятся с указанной целью, доблестные воины могут замереть на месте, с олимпийским спокойствием взирая, как в паре шагов от их позиций гибнут товарищи, и даже не двинуться с места. Можно было бы порадоваться за исполнительскую дисциплину, мол, теперь никакой самодеятельности и все в руках игрока, но как при этом быть с привычкой подразделений самостоятельно бросаться в бой при виде противника? На наш взгляд, налицо банальная недоработка.



После боя замечаем, что некоторые бойцы получили ранения различной степени тяжести и вряд ли переживут следующее сражение. Учитывая, что к этому моменту мы не сильно отошли от города, принимаем решение вернуться назад и поправить здоровье. Лечение происходит автоматически при нахождении юнитов в пределах городских стен. Кроме того, на картах попадаются и магические лечилки, как правило, охраняемые каким-нибудь злобным отродьем. Но на любое отродье все равно находится управа, и ценный объект оказывается в вашем распоряжении, избавляя от необходимости топать до дома через всю карту. Завершив лечение, снова отправляемся аборигенам на радость и себе на славу зачищать карту.

Рано или поздно после победы над очередным злыднями мы увидим красочный мессаж, мол, такой-то отряд достиг такого-то уровня. Это проявляется RPG'шный элемент игры, по результатам драк каждый из ваших отрядов получает определенное количество экспы. По достижении отрядом определенного уровня его можно проапгрейдить, например, из мечников получаются отличные паладины. Из экспы, накопленной всеми отрядами, а также очков, получаемых за выполнение различных заданий по ходу миссии, складывается ваш личный опыт, который затрачивается на прокачку уровня персональных магических и боевых способностей.



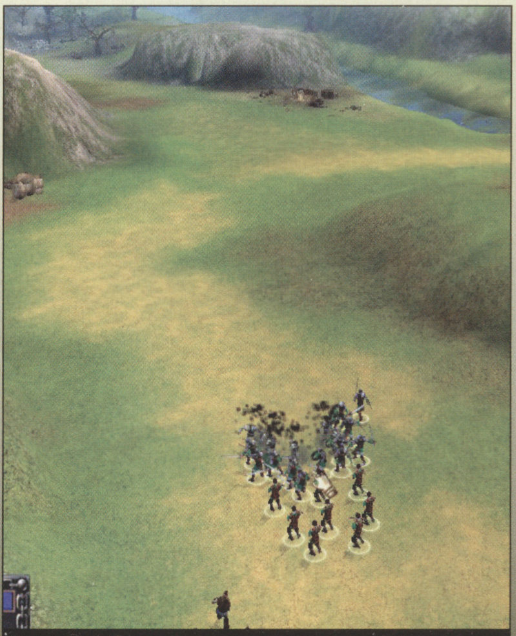
Они только выглядят страшно, а на деле - пара минут работы

По ходу боев может случиться, что из некоторых поверженных противников будут выпадать сундуки с деньгами или ресурсами. Как уже говорилось, презренный металл необходим для превращения своей армии из сборища невразумительно вооруженных ополченцев в инструмент устрашения, способный при необходимости любому кишки на кулак намотать во славу сюзерена, ну а ресурсы можно выменять в любом городе на все тот же презренный металл. Помимо сундуков, которые, кстати, можно встретить и просто так лежащими под каким-нибудь дубом, из вражьих трупов можно извлечь разнообразные артефакты, улучшающие характеристики несущего их отряда. К примеру, на одном из скринов можно увидеть паладинов со Знаменем Славы, что добавило им по 25% жизни и силы атаки.

Все эти тонкие моменты с прокачкой, лечением, ведением боевых действий в условиях постоянного численного превосходства противника в конце концов приводят к привыканию к своим солдатам, которых помнишь еще зелеными новобранцами.



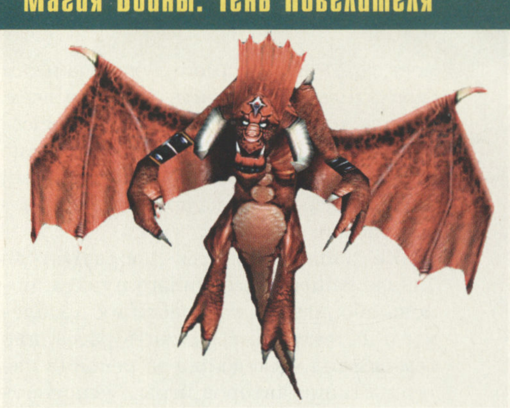
Между мною и локальным вместилищем зла пара медведей. Решение очевидно, а разрешение на охоту я потом оформлю



Темные облачка над головами врагов - это проявление моего заклинания, подавляющего волю к победе. Забавная, знаете ли, штука

Немного здоровой критики

Чтобы не оставлять этот неприятный момент на закуску и не омрачать итоговое впечатление от игры, разберемся с проявившимися недостатками сразу. Нельзя назвать удачным управление, причем как камерой, так и непосредственно игрой. В первом случае, чтобы повернуть камеру влево/вправо, необходимо удерживать среднюю кнопку, которая в подавляющем большинстве случаев оказывается колесом, непременно проворачивающимся вперед или назад и сбивающим подобранный zoom. К тому же привычный zoom, то есть приближение/удаление, в "Магии Войны" отсутствует, вращение колесика мышки просто двигает камеру по вертикальной оси. Поверьте, не лучшее решение. Что касается управления, то здесь разработчики поскупились на добрую часть очевидных сочетаний клавиш, к примеру, отсутствует возможность добавить отряд к существующей группе, кликнув на него с Shift'ом, приходится выделять все отряды и делать Ctrl+цифра. Несмотря на трехмерность ландшафта, преимущества более высокой позиции совершенно не ощущаются. Мы не ждали еще один Total War, но уж об увеличенной дистанции поражения у стрелковых юнитов можно было и вспомнить. Не до конца понятна модель поведения вверенных вам войск: то они бегут в атаку, и фиг их переубедишь, а то позволяют вырезать себя поодиночке, не решаясь прийти на помощь гибнущему другу. Особенно это напрягает в кутерьме боя, когда бывает очень сложно разобраться, кто же кого и с какой интенсивностью рубит. Да, еще у врагов напрочь отсутствует лайф-бар, так что определить состояние оппонента нереально. Зато каждая неприятельская смерть становится приятным сюрпризом.





Магическая лечилка расположена почти вдвое ближе от мест текущих боев, чем город. Вот только досталась она ценой пары солдат

Куда уж без этого?

Настало время закругляться, а потому переходим к разговору о графике и звуке, так как об управлении уже говорили. Признаюсь, был приятно удивлен внешним видом, и пусть в воде не отражаются стоящие на берегу или идущие по мосту войска, сам-то мост прекрасно отражается, более того, еще и весьма правдоподобно искажается пробегающими волнами. Немного разочаровала скудность словарного запаса бравых борцов со злом, сражающихся под вашим началом, а потом пришло понимание, что солдату богатый лексикон ни к чему. Зато музыка здесь интерактивна, и артворки между миссиями выше всяких похвал. В общем, даже при описанных минусах плюсов оказывается больше.

Жить будет

Завершал я играть в куда более благостном расположении духа и приподнятом настроении. "Магия Войны: Тень Повелителя" вряд ли получит десятки международных наград и покорит вершины чартов, но репутацию крепкого середняка завоюет однозначно. И завоюет заслуженно, потому что отмеченные в обзоре недочеты носят, скорее, технический, чем сценарный характер. То есть мысль у авторов работает в правильном направлении, а любую дыру можно через некоторое время запатчевать. Посмотрим, что у них получится в следующий раз, тогда и сделаем выводы.



Согласитесь, качество более чем приличное

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС
ГРАФИКА
ЗВУК И МУЗЫКА
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА

7.1




1С Ассоциация магазинов Мультимедиа
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
ВЬЕТКОНГ
1С ФИРМА «1С»
PTERODON
illusion softworks
GATHERING
A TAKE-TWO COMPANY
Логрус
© 2002, 2003 Вьетконг. Разработчик - Pterodon a.s. Pterodon и эмблема Pterodon являются охраняемыми товарными знаками Pterodon a.s. Illusion Softworks a.s., Illusion Softworks и эмблема Illusion Softworks являются охраняемыми товарными знаками Illusion Softworks a.s. Gathering, эмблема Gathering, Take 2 Interactive Software и эмблема Take 2 являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Издатель – Gathering. Все права защищены.
© 2003 Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ». © 2003 Все права на издание и распространение игры на территории стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «1С». Все права защищены.

РАССЛЕДОВАНИЯ ОСОБОГО ОТДЕЛА

Владимир ВЕСЕЛОВ

Дело № 26: Еще раз о Гавриле

Хоть был пожарником Гаврила,
Гавриле дали фильм снимать.
Н.А.Ляпис-Трубецкой

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **Activision** ★ Разработчик **Stainless Steel Studios** ★ Рекомендуется **Pentium III 1000, 256 Mb RAM** ★ Сайт игры **www.empiresrts.com**

Принято считать, что все опусы незабвенного Ляписа-Трубецкого были посвящены Гавриле просто потому, что сей пиит был халтурщиком и не хотел утруждаться поиском новых тем и героев. Однако возможны еще две причины данного феномена. Может быть, первое произведение Никифора было написано так талантливо, Гаврила был выписан так рельефно, что толпы поклонников и поклонниц стали требовать продолжения приключений полюбившегося героя (таким образом, Ляпис был предтечей мыльных сериалов). Но возможно, что Никифор, задумывая очередное произведение, собирался написать о чем-то совершенно новом, однако как-то сам собой получался все тот же Гаврила. Как такое может быть? Объясняю на примере.

Дизайнером Empires: Dawn of the Modern World (EDotMW) является Рик Гудман, засветившийся в свое время как дизайнер самой первой Age of Empires. Игра эта имела вполне заслуженный успех, так что тут же встал вопрос о создании к ней add-on'ов и сиквелов. Но Гудман заявил, что ему неинтересно заниматься повторением пройденного, и отправился в Stainless Still создавать совершенно новую игру Empire Earth. Муки творчества продолжались четыре года, а в результате получилась... все та же Age of Empires. Немало подивившись столь странному результату, Рик засучил рукава и стал творить EDotMW. Как вы, наверное, уже догадались, получилась опять Age of Empires.

Что-то такое где-то там

Вполне возможно, что господа из Stainless Still честно собирались назвать свою игру Empire Earth 2, однако ситуация с копирайтами им этого не позволила (EE издавала Sierra, а за издание EDotMW взялась всеядная Activision). Возможно даже, что три новых кампании, имеющиеся в EDotMW, разрабатывались как add-on к EE (в качестве add-on'а они смотрелись бы вполне ничего), но так или иначе в результате мы имеем новую игру, в которой нет ничего нового.



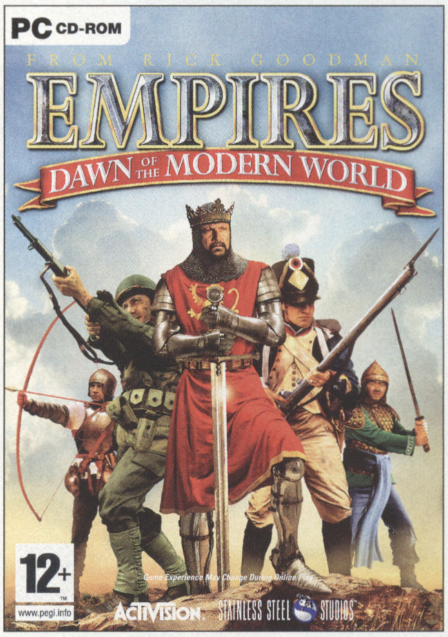
То есть, конечно же, нового в игре много: здания, юниты и ландшафты перерисованы; движок модернизирован; интерфейс обновлен; цивилизации добавлены. Только для обнаружения всех этих новшеств приходится производить длительные раскопки. Хотя есть одно новшество, сразу бросающееся в глаза, - в EE игра начиналась на заре времен, в EDotMW же стартовой точкой является 1000-й год. Надо сказать, довольно странное новшество, хотя и тут у нас идет перекличка с AoE. Если вы помните, первая часть этой игры начиналась в каменном веке, а вторая (Age of Knight) была посвящена средневековью. Но первая игра заканчивалась там, где начиналась вторая, здесь же ситуация совсем иная: в EE игрок мог руководить выбранной нацией до нашей с вами не простой современности, так что тут у нас не продолжение, а как бы кусочек предыдущей игры.

Видное глазом

Впрочем, оставим рассуждения о вещах сомнительных и перейдем к вещам несомненным. Новые кампании в игре есть, в этом-то сомневаться не приходится, но что это за кампании? Первая посвящена Ричарду Львиное Сердце - тема затертая игроделами до дыр, так что о ней я говорить не буду.

Вторая повествует о событиях на Корейском полуострове в конце XVI века (так называемой Имдинской войне). Интересна она фигурой адмирала Ли Сун Сина (в игре он зовется Yi Sun-Sin, но в российской историографии принято вышеприведенное написание), считающегося изобретателем броненосцев. Правда, его "кобуксоны" - обшитые железными листами и вооруженные пушками галеры - были пригодны только для прибрежных баталий, но в то время сражения, как правило, и велись возле берегов. В игре это отражено достаточно хорошо, а изображение кобуксонов нареканий не вызывает. Можно было бы придраться к некоторым плюхам в этой кампании, но я не стану - хорошо уже то, что тут разработчики взяли совершенно неизвестную игрокам тему и более-менее осветили.

Наконец, третья кампания посвящена Второй мировой, точнее, генералу Патону. На мой взгляд, выбор героя правильный - Патон был единственным американским генералом, умевшим хоть как-то воевать (все остальные, в том числе и хваленый Эйзенхауэр, были скорее бухгалтерами,



чем военачальниками). Будь у него под началом вместо "борцов за свободу и демократию" нормальные бойцы, Патон вполне мог бы внести кое-какой вклад в дело победы над фашизмом. Так что, еще раз повторю, с главным героем все в порядке. Однако по самой кампании нареканий масса. Возьмем хотя бы первую миссию, в которой американцы высаживаются в Марокко, преодолевая сопротивление французов (Марокко в то время было французской колонией, подчинявшейся правительству Виши). Заглянув в любую, посвященную этой операции книгу, можно увидеть, что американцам французы сопротивления не оказали. Они воевали против участвовавших в той же операции англичан, на которых у них был зуб за потопление в июле 1940-го года французского флота в Оране (совершенно варварская операция, проведенная против недавнего союзника). Так что вся эта миссия, можно сказать, высосана из пальца. Примерно



Глядя на линкор, обстреливающий из главного калибра (305 мм) кучку пехотинцев, непроизвольно вспоминаешь поговорку "Из пушки по воробьям". Впрочем, тут она не совсем верна, поскольку пехотинцы вполне способны потопить линкор из винтовок



Экран выбора миссий оформлен стильно. Только все это мы уже видели, и не раз

так же обстоит дело и с остальными: берется реальная операция, а дальше все оформляется не так, как было, а как хочется разработчикам.

Что еще?

Отдельных миссий в игре нет (поленились разработчики создать их, но предоставили возможность самим игрокам творить посредством прилагаемого редактора), но есть режим случайной карты. При настройке этого режима выясняется любопытная вещь: всего в игре девять цивилизаций, выбирать же можно из четырех или из пяти в зависимости от начальной эпохи. Если вы зададите первые три эпохи - доступны станут китайцы, корейцы, англичане и франки. Если же выберете последние три - Германия, Россия, Франция, Соединенное Королевство и США. Обращаю ваше внимание, что Англия вовсе не эквивалентна Соединенному Королевству, точно так же, как франки не эквивалентны Франции. Это совершенно разные цивилизации, со своими уникальными юнитами, способностями и зданиями.



На мой взгляд, задумка с таким делением не только по странам, но и по векам хороша. Снимаются присущие всем "долгоиграющим" историческим стратегиям несуразности с появлением на заре времен американцев или благополучно существующими в наше время ассирийцами. Но как-то по-уродски все это сделано. Например, почему для первого периода выбраны корейцы и китайцы? Вовсе не потому, что они играли столь уж важную роль в средние века или в эпоху империализма (китайцы, может быть, и да, но уж корейцы точно нет), а просто потому, что есть в игре корейская кампания. Или возьмем уникальные юниты, для Америки таковым является линкор "Арканзас", между тем это далеко не лучший образец американских кораблей (у него весьма неудачная схема вооружения, шесть двухорудийных башен главного калибра, расположенных в диаметральной плоскости). А выбран он был только потому, что участвовал во вторжении в Северную Африку и в Нормандской десантной операции, которые представлены в соответствующей кампании. То есть разработчики сначала наметили кампании, а уж потом под них подгоняли цивилизации.



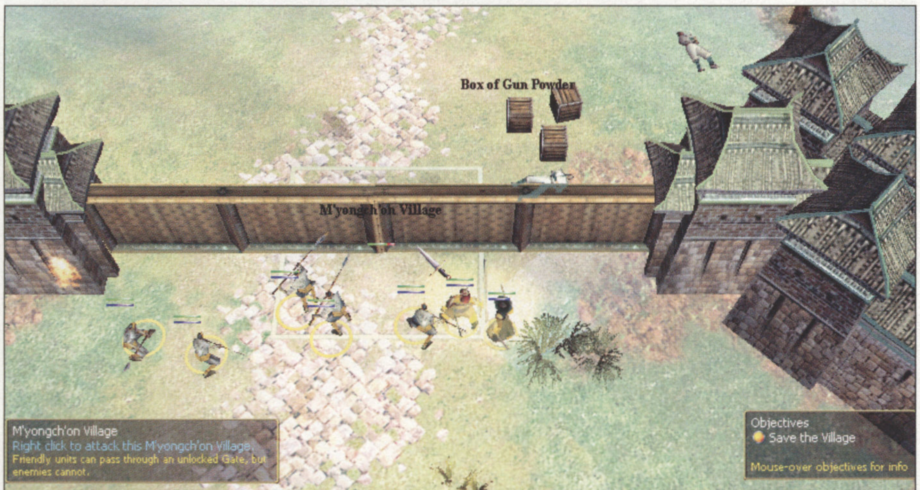
Не могу не сказать пару слов о России. Для нас одним из уникальных юнитов является огнеметный танк КВ-8. Такой танк у нас действительно был, однако выпускался он малой серией и в боевых действиях участия почти не принимал. Так почему же выбран именно он, а не КВ-1, КВ-2 или Т-34? А фиг его знает, разве что для того, чтобы показать, какие варвары эти русские, готовые жечь огнем живых людей.

Под занавес

Я уже собирался отправить этот материал в редакцию, как вдруг в моем почтовом ящике обнаружилась новость, что Stainless Still Studios анонсировала еще две игры. Первая - приквел к EDotMW, в которой нам дадут порулить цивилизациями до средневековья, а вторая - сиквел к EDotMW, в которой действие будет разворачиваться после окончания Второй мировой. Что же получается, разработчики взяли свою Empire Earth, поделили ее на три части и теперь запузыривают как три отдельные игры? Надо отдать должное Ляпису-Трубецкому, он не додумался поделить старого "Гаврилу" на три части и попытаться выдать его за трех новых "Гаврил".

Н





По задумке разработчиков, для сокрушения ворот гранатометчик (тип в шляпе) должен взорвать ящики с порохом по ту сторону стены. Хотя можно просто долго тыкать в ворота пиками, они и развалятся

РЕЙТИНГ

- ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС ★★★★★★★☆☆☆
- ГРАФИКА ★★★★★★★★☆☆
- ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★☆☆☆
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ★★★★☆☆☆☆☆☆
- ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА ★★★★★☆☆☆☆☆

6.4

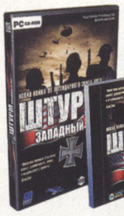
Дело № 27: На Западном фронте без перемен

Владимир ВЕСЕЛОВ

В нутре средневекового рыцаря - нашенские опилки!
Ой, дурят нашего брата!
Аркадий Райкин

★ Жанр RTS ★ Издатель GMX Media, Новый Диск ★ Разработчик Freedom Games ★ Русское название Штурм: Западный фронт
★ Рекомендуется Pentium IV 1000, 512 Mb RAM ★ **Сайт игры** www.nd.ru/products/exclusive/assault.shtml

Время от времени после выхода очередной части какого-нибудь долгоиграющего сериала раздаются возмущенные крики: "Да что же это делается? Под видом старого доброго XXXX нам подсовывают совершенно другую игру!" Между тем, ничего страшного в этом нет: исчерпав заложенные в самую первую игру идеи, разработчики пытаются придумать что-то новое, оригинальное. Если им это удастся, сериал будет жить дальше, если не удастся - скончается в страшных мучениях. Лично меня гораздо больше настораживает другая наметившаяся в последнее время тенденция - пытаться выдать старую игру за новую.



Выходит какая-то игра (причем еще до выхода разворачивается широкая рекламная кампания под девизом "Новая игра от автора известного шедевра"). Игра эта оказывается никому не интересной, поэтому делать ее продолжение бесполезно. Новых идей у разработчиков нет, а жить как-то нужно. Тогда они берут ту же самую игру, слегка модернизируют, затыкают самые большие дыры и выпускают под новым названием (причем опять сообщают, что это "Новая игра от автора известного шедевра").

Был Combat, стал Assault

В конце прошлого года вышла игра G.I. Combat, разрабатывала ее практически та же команда, что и сериал Close Combat, так что ждали ее с определенными надеждами. Увы, надежды не оправдались; как это часто бывает, обретя трехмерность и внешнюю красоту, игра утратила значительную долю интереса. Не стану рассказывать, почему так произошло, но поклонники Close Combat, повертев игру, вернулись к своему кумиру, ну а не знакомые с этим бессмертным сериалом вообще не поняли, что же такое им преподнесли.

Между тем G.I. Combat имела многообещающий подзаголовок "Episode I - Battle of Normandy", подразумевающий много-много других эпизодов. Но после, не побоюсь этого слова, провала первого эпизода выпускать другие смысла не было. Да и Strategy First (издатель G.I. Combat) отняла свою руку от неудачного проекта. Однако команду Freedom Games это не обескуражило, они взяли наработки, приготовленные для второй части, приделали к ним новое название и запузырили в продажу под эгидой GMX Media.

Коротко о сути

Прежде всего, о классовой принадлежности игры. Я обозначил ее жанр как RTS, хотя в ней нет строительства базы, добычи ресурсов и прочих "родимых пятен" данного жанра. Более того, продуманная система характеристик юнитов, модель их повреждения, большое количество команд и кое-что еще сближает игру с приличным варгеймом. Однако поведение юнитов (как своих, так и неприятельских) никак не позволяет отнести SAWF к этому почтенному жанру. Ну не могут в варгейме пехотинцы тупо обстреливать танк из винтовок и пистолетов. И не могут неприятельские бойцы стройными рядами атаковать бетонный бункер, даже не пытаясь призвать на помощь авиацию или корабельную артиллерию. И танк не должен пятиться, напоровшись на одинокого бойца с автоматом. И... Впрочем, продолжать не буду, сказанного вполне достаточно, чтобы понять - в игре мы имеем типичный RTS'овский AI: в меру тупой, в меру незамысловатый.

Теперь о трехмерности. Выглядит игра действительно красиво, фигурки солдат проработаны детально, можно разглядеть чуть ли не каждую пуговицу на мундирах. Двигаются они тоже симпатично, что шагом, что ползком, а уж умирают просто красиво. Не менее тщательно проработана техника, дома и прочие декорации. Однако есть странная аномалия - вместо окопов почему-то почти повсеместно используются брустверы из мешков с песком, а ДОТы и ДЗОТы всегда стоят совершенно открыто, без признака какого-либо камуфляжа.



Приговор

Как и прямой предок (G.I. Combat), SAWF проигрывает по всем параметрам своим ближайшим конкурентам (а в качестве таковых вполне можно назвать "Противостояние", "Блицкриг" и грядущую "Вторую мировую" от "1С"). Хорошая была задумка - показать лицо войны в максимальном приближении, но, как говорил Штирлиц, "что-то у них там не сошлось".

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★

5.6

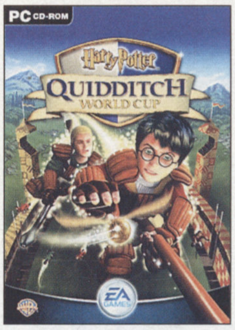




HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Протяните правую руку над метлой
и скажите UP!



- Эмили, - сказал он, - тут заговор.
- Что, дорогой?
- ЗА-ГО-ВОР. Ты знаешь Поттера?
Леди Босток Поттера знала.
- Здравствуйте, Поттер, - сказала она.
Пэлем Грэнвил Вудхауз. "Дядя динамит"

★ Жанр **Симулятор квиддича** ★ Издатель **Electronic Arts** ★ Разработчик **Electronic Arts** ★ Рекомендуется **Pentium IV 1,6 GHz, 256 Mb RAM, 3D (128 Mb)**
★ **Сайт игры** harrypotter.ea.com

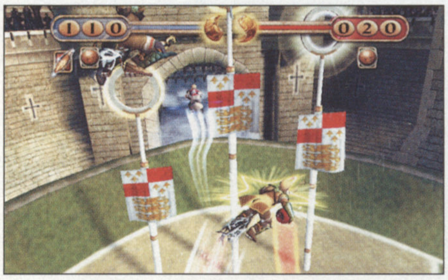
К играм про тов. Поттера на нашей платформе отношение сложилось самое негативное. Во-первых, из-за двух жалких аркадных подделок. Во-вторых, из-за того, что приставочники получали совсем другие игры, красивые и качественные. Поэтому для Harry Potter: Quidditch World Cup мы заранее запасли рейтинг в районе тройки и одну страничку журнального объема. Наши ожидания не оправдываются редко, и еще реже, когда это к лучшему.



Практически сразу же, буквально в первых опциях, нам предлагают определиться, за кого мы будем играть. Есть Гриффиндор во главе с очкастым Гариком; Хаффлпафф ничем особо не примечательный (разве что Седрик Диггори еще живой); и Рэйвенкло, из которого я никого не знаю, кроме капитанши команды – Чу Чанг, восточной красавицы и по совместительству первой любви Поттера. Ну и, конечно, Слизарин. В Слизарине учатся самые клевые девчонки, а парни там вроде меня: самые хитрые и умные, и вообще в Хогвартасе есть только Слизерин, а остальные три – это так, и не факультеты вовсе, а сборища грязнокровок. Слизарин – лучше всех, мы победим.

Кто летает лучше всех? Слизарина ждет успех!

Разработчикам удалось сделать именно спортивную игру. Вполне возможно из-за того, что Джоан Роулинг изначально смогла придумать вполне внятные и интересные правила. Если их пересказывать совсем уж вкратце, то на поле играют две команды, в каждой по семь человек. Все верхом на метлах. Вместо ворот у каждой команды по три кольца, в эти кольца забрасывают большой красный мяч, который называется квоффл. За каждое попадание в кольцо засчитывают 10 очков. Один человек из команды, самый быстрый и мелкий, называется ловец. Он охотится за совсем другим мячом – маленьким и юрким, который зовется снитчем. Снитч очень самостоятельный и летает, как ему заблагорассудится. Если ловец поймает снитч, то его команде начисляют сразу 150 очков. Как поймают снитч - игра заканчивается. Выигрывает та команда, которая заработала больше очков. В общем, если на метлах действительно можно было летать, то школьницы западали бы на маленьких шустрых парней, а не этих дылд-баскетболистов. Единственное, что вызывает вопросы, – это завышенная важность ловца. То есть главные на поле - такой маленький крылатый шарик и те, кто его ловят, а остальные двенадцать человек просто так летают, тусовку создают. В игре это удалось частично обойти следующим образом. Вверху экрана



есть две полоски, которые зависят от вашей активности (грубо говоря, как часто вы передаете пассы, забиваете голы и выполняете комбы). Когда полоски сходятся, на поле вылетает снитч. И тут уже начинается мини-игра для ловцов. У каждого ловца есть запас бустера (то есть ускорителя), бустер пополняется, когда ловец попадает в след, оставляемый снитчем. Запас бустера тем больше, чем длиннее была полоска активности игрока. Вот и все...

Ах, да, есть еще система коллекционных карточек. Новые движения, комбы, возможность игры против других команд открываются в зависимости от того, сколько вы карточек заработали. Карточку могут выдать, например, за очень удачный бросок или хорошо отыгранный матч. Но основной их источник – тренировки, на которых учат, как правильно на метле летать.

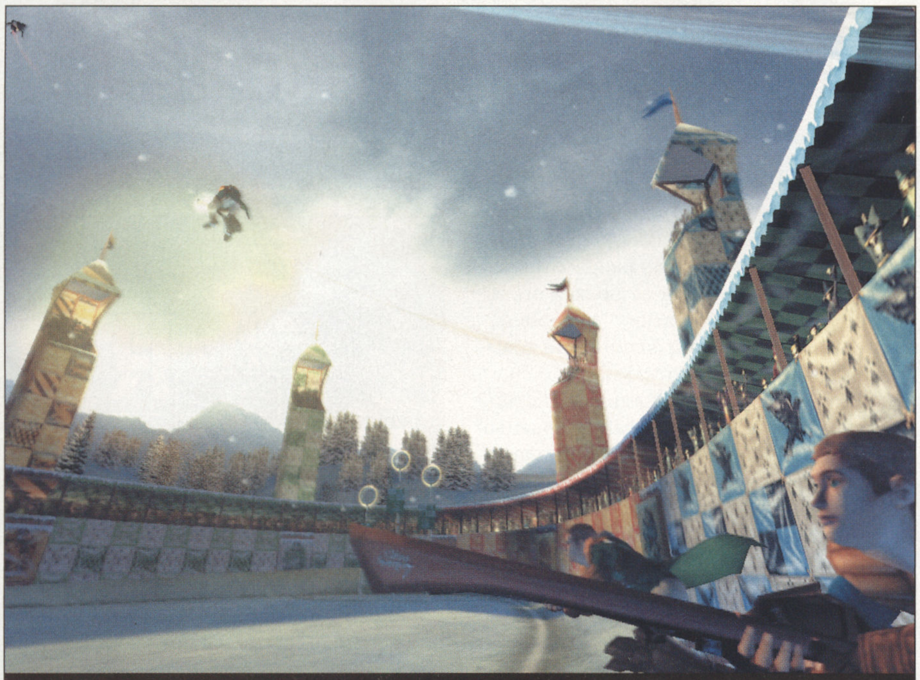
Рулить колдунами приходится с клавиатуры, а подруливать и забивать голы – мышью. Есть и несколько горячих

Капитан Американцев. Мимо проходили девчонки из бухгалтерии и сказали, что он похож на Эйбса из развалившегося Five. Кто такой Эйбс и что такое развалившийся Five, мы не знаем. Но у нас есть несколько смутных предположений



В очередной раз мы выиграли кубок Хогвартаса, право же, это было совсем несложно





Зимний матч; если присмотреться, то можно на ручке метлы прочитать надпись Nimbus 2000. Рассмотреть это можно исключительно на скриншотах. Особо внимательные могут заметить, что у Слизарин метлы марки Nimbus 2001



"Бляхи к бою!.." - орет Рон. Гермиона, видимо, пытается его урезонить

Между прочим...

По адресу hphoenix.h10.ru проживает народный перевод (качество – соответствующее) "Гарри Поттер и Орден Феникса", а сама-то книжка, вернее, ее локализация, в продаже окажется только с 7 февраля 2004.



клавиш, с помощью которых можно выполнить какой-нибудь особенно эффектный удар.

Лучше быть углом забора, чем фанатом Гриффиндора!

Самое интересное начнется после того, как отыграете чемпионат Хогвартаса. Вас пустят завоевывать Мировой кубок по квиддичу. И подростковую группу придется сменить на серьезную команду. Тут-то игра покажет себя в полной красе. Сборные в количестве девяти штук (Ирландия, кстати, в списке отсутствует - попрошу занести это в протокол) будут гонять красную кожаную магическую сферу по небу. Немцы все из себя вычурные, австралийцы лохматые, костюмы испанцев напоминают прикид тореадоров, а капитан французов само собой – миниатюрная брюнетка. У каждой команды свои коронные фразы, суперудары и стадионы.

Кстати, стадионы отличные. В первоисточнике у Роулинг есть только одно описание большого матча, и по нему разработчики смогли создать семь непохожих друг на друга арен. Построили по всем правилам, не повторяясь. При первом же взгляде видны отличия от Хогвартаса. Именно так отличается, скажем, "Динамо" от любого кампусовского спорткомплекса. Только человечки на трибунах плоские, но для того чтобы это понять, мне пришлось разглядывать скриншоты. Зато модельки игроков блестят приятными эффектами, погода меняется, а в результате удачного гола показывают скриптовый ролик: обычно это либо игроки весело прыгают на метлах, либо какая-нибудь особенно радостная пара зрителей (трехмерных, но нас уже не обманешь, я-то знаю, что остальные на трибунах спрайтовые). Так что игра совсем не дурна собой.

Но. Могла бы быть и получше. Где, спрашивается, группы поддержки? Где лепреконы, рассыпающие золото, а главное, где вейлы (это такие шикарные танцующие девчонки) в игре за Болгарию? Болгары здесь, кстати, круты неимоверно и сразу в руки не даются. И для того чтобы поиграть за Витю Крама (местного Бэкхема) придется посидеть ночку-другую и заработать кучу (65 шт.) карточек. Но главный недостаток в том, что проект делали одновременно еще и для консолей, в результате мультиплеер начисто отсутствует.

На стадионе в США вечный Хеллоуин, как они там все с ума еще не посходили!



Стартовала Лига, начался сезон, Люциус Малфой - новый чемпион!

Делали игру с любовью – это видно. Хотя бы потому, что на мировом чемпионате в ложе сидят Малфой со своим дружком-дебилом и радостно тыкают пальцами в пролетающих мимо спортивных звезд. Комментатор знает игроков Хогвартаса по именам, а на тренировках за школой можно заметить избушку Хагрида. Летать на метлах увлекательно, и только в плюс идет, что саму игру дают не сразу целиком, а скармливают по кусочку, чтобы мы не объелись сладким. Вот тебе в противники Рэйвенкло, а загривок Гриффиндору начистить сможешь только после того, как пару приемов на метле выучишь. И ведь играем сперва против Рейвенкло, потом против Гриффиндора, а потом и вовсе на мировом уровне. На удивление качественная игра по детской книжке получилась. Н

РЕЙТИНГ

- ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС
- ГРАФИКА
- ЗВУК И МУЗЫКА
- РЕАЛИЗМ
- ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА

7.2

УДАРНАЯ СИЛА

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Двадцать тонн на квадратный километр

★ Жанр Авиасимулятор ★ Издатель Buka Entertainment ★ Разработчик G5 Software ★ Английское название игры Fair Strike
★ Рекомендуется Pentium IV 1400 MHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb) ★ Сайт игры www.fair-strike.com

Вертолеты - это совершенно другой мир, способный все поставить с ног на голову. К примеру, у пилота транспортного самолета, севшего в кабину вертолета, в момент набора скорости возникает четкая и абсолютно подсознательная реакция - ручку на себя. Почему? Для простого парня, до сих пор летавшего на Ан-24, отрицательный тангаж на высоте тридцати метров - немедленная смерть. А для вертолетчика это всего лишь способ набрать скорость. И так практически во всем, что касается пилотирования.

Но, с другой стороны, какая свобода скрывается за простым словом "вертолет"! В играх ее ограничивает только фантазия разработчика. Чем она тусклее, тем над меньшей площадью поверхности вам придется летать и тем чаще вам придется подыскивать в памяти давно забытые выражения для того, чтобы охарактеризовать игру.

Небо с овчинку

Рассуждая подобным образом, мы можем примерно очертить контуры того, что способно привести виртуального пилота в хорошее настроение. Несколько типов прилично проработанных летательных аппаратов, желательно, чтобы авионика работала как можно ближе к реальности. Побольше врагов, и чтобы их интеллект можно было регулировать от "полный кретин" до "есть надежда". Баланс между аутентичностью и "играбельностью" вражеского вооружения. Чтобы очередь из АКМ не заставляла пилота лихорадочно дергать за рычаги катапульты, но чтобы и "Шилка" не валила вертолет одним залпом. Ну и собственно, чтобы все это достойно выглядело. Такой вот получается незатейливый шаблончик, который мы и попробуем проверить на новом симуляторе боевого вертолета "Ударная сила" от G5 Software.

Как и подавляющее большинство выпускаемых за пару последних лет военных игр, УС целиком и полностью посвящена борьбе с преступностью и мировым терроризмом, тем более что боевой вертолет - самая подходящая штука для выкашивания врагов. Поскольку военные действия против террора - дело международное, то в наши руки попадают всевозможные орудия уничтожения, разработанные разными государствами за последние годы, начиная с американских "индейцев" - "Апача" и "Команча" - и заканчивая новыми камовскими разработками.

В игре четыре кампании, действия которых развиваются в самых разных регионах: от гипотетической "наркомафиозной" республики на Карибах до Европы и Средней Азии. Диапазон применения ваших способностей простирается от банальной зачистки вражеских баз (чаще всего) до более "мирных" дел.

Вид сверху

Поскольку мы, как водится, воюем с террористами и наркомафией, то театр военных действий минимизирован до неприличия и представляет собой квадрат с площадью примерно четыреста квадратных километров. Этого было бы мало для истребителя, но в самый раз для нашей шинковальной машинки. На однообразие ландшафта жаловаться не приходится - есть моря, реки, горы, острова. Земная твердь хаотично усеяна деревьями и различными строениями, призванными оживить пейзаж. Текстурки земли выглядят не очень, как-то слишком монотонно и тускло, на мой взгляд. Водная гладь в этом плане на порядок лучше: слегка волнистая, самую малость загрязненная, и, для придания ей уже полной достоверности, она еще и отражает все, что на ней плавает. Такая вода отлично смотрелась бы в любом шутере, за исключением самых навороченных, разумеется.

Строения в игре оставляют игрока в полном равнодушии. Большинство зданий выглядит как текстурированные детали от "Лего", но, по большому счету, домишки и ангары смотрятся не совсем уж плохо, особенно, если учесть, что пилот обращает на них внимание в самую последнюю очередь. Деревья не очень привлекательны, и это усугубляется их особенностью: ракеты и снаряды, попадающие в них, успешно поджигают стволы и кроны, но их в принципе нельзя свалить в отличие от всего остального. Вот так залезет вражеский комплекс ПВО в пальмовую рощу и начнет садить в тебя со всех стволов, а ты ведь ничего сделать не сможешь, кроме как зависнуть над ним практически вертикально. Сколько крови это попортит, рассказывать не буду - и так понятно. Вот такая получилась забота о местной флоре.



Спецэффекты в игре присутствуют по полной программе, куда уж без них. Симпатичные взрывы техники и зданий, оставляющие за собой обгорелые остовы на месте первых и выжженные пустыри вместо вторых. Дымный след после запуска ракет правдоподобен до того, что можно назвать его почти великолепным. Даже при обзоре с любой стороны никак нельзя разглядеть его предательскую спрайтовую сущность,



Умный ведомый лезет в пекло только после ведущего



Этот вылет был неудачным. Бандитские пули изрешетили меня всего

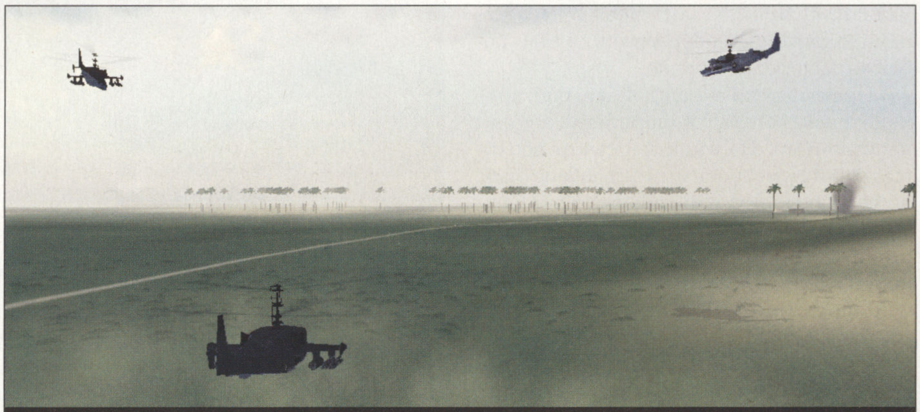


Вам не кажется странным, почему наркобароны используют только нашу технику!

глядит на редкость плохо. Так что лучшим выбором во всем этом разнообразии будет вид от первого лица без кабины. Остальные настройки удачны, за исключением небольшого "но". На каждый режим МФД нельзя назначить горячую клавишу, можно только циклично переключать их, благо, что этих режимов немного. То же касается и выбора оружия.

Забавно, что по умолчанию катапультирование подвешено на самую большую клавишу - пробел. Поиграв несколько минут, осознаешь, что это действительно необходимо, так как между фразой "Отказ гидросистемы" и взрывом вертолета проходит не более секунды, поэтому приходится шарашить по клавиатуре очень быстро и не глядя.

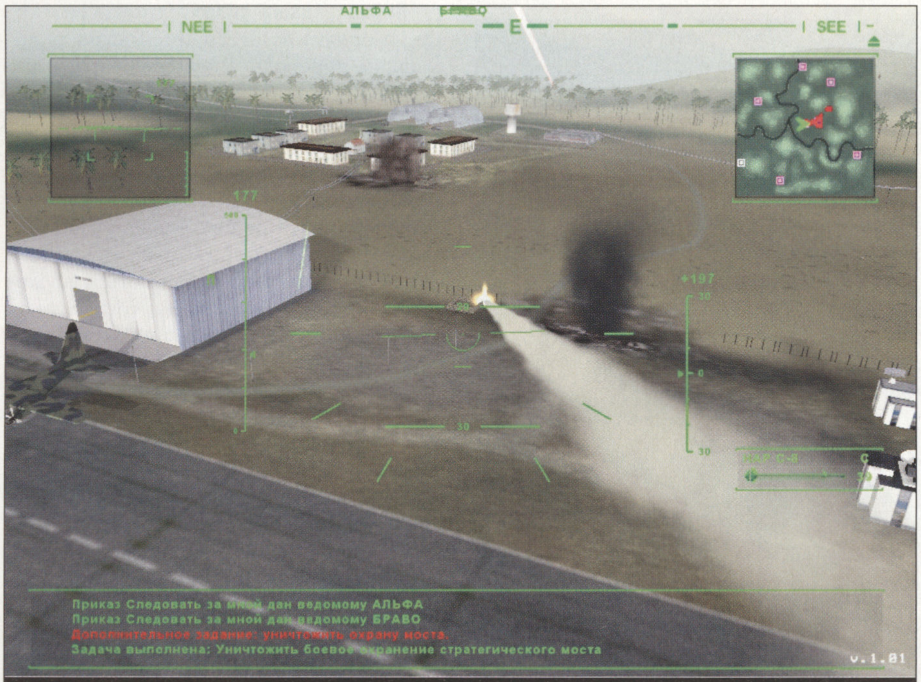
как это бывает в некоторых авиасимуляторах, остается сделать вывод, что дым так же трехмерен, как и окружающая его виртуальная реальность. Так что общее впечатление от картинки довольно хорошее. Есть только две детали, которые могут его испортить. Первая безрадостная вещь - это плохие текстуры земной поверхности. Не тянут они на пятерку, что уж тут поделаешь. А жаль. Вторым препятствием на пути к бурной радости может служить невозможность посмотреть на свой вертолет со стороны, если не считать вида сзади, который доступен в настройках. И, более того, если мы выбрали вид без кабины, то у вас не получится даже посмотреть по сторонам. А как бы хотелось...



Пока я взлетал, пара моих ведомых уже почистила огневые точки неподалеку

Вид сбоку

Как и любое другое дело, война начинается с подготовки. В данном случае необходимо настроить игру для того, чтобы наши ручки всюду находили нужные клавиши, а также сделать ее максимально привлекательной. Не буду восхищаться обыденными вещами, просто скажу, что разработчики оставили нам достаточно много места для таких манипуляций. Из важных настроек хочу выделить лишь несколько. Во-первых, мы можем выбрать, чего нам больше хочется - аркады или симулятора, причем можно варьировать сложность от ядреной аркады до максимального хардкора. Второе, на что хочется обратить внимание, - это три различных вида: из кабины, без нее и от третьего лица. Сразу замечу, что вид из кабины является не самым лучшим зрелищем в нашей нелегкой пилотской жизни. Индикацию на лобовом стекле не разглядишь, поле обзора очень ограниченно, да и сама кабина вы-



А все-таки НУРС - чертовски привлекательная штучка

Теперь пару слов об авионике. Не мудрствуя лукаво, разработчики пошли на самый простой шаг. Они не стали искать руководства для каждой модели вертолета, а сделали некий унифицированный комплект приборов, который с большим успехом работает на всех типах машин. Но, как мне кажется, это не является большим минусом для УС, скорее - наоборот. На дисплеи и ИЛС выведена вся необходимая информация. Вполне можно прожить без вариометра и индикации оборотов двигателя. В общем, не знаю, кому как, а я всегда был против перегруженного интерфейса, и мне дико нравится идея управления игрой с помощью двух-трех клавиш. "Ударная сила" в этом очень близка к идеалу.

Довольно интересен в своей вопиющей аркадности наворот - возможность мгновенно починиться и пополнить боекомплект, используя посадочные площадки, на которых сразу после их зачистки вдруг появляется наш родной регулировщик со своими жезлами. Конечно, это полезно с некоторыми оговорками, так как ракеты кончаются обычно в самый неподходящий момент, а вражеские обстрелы чаще всего в первую очередь вырубают системы управления вооружением и локатор, оставляя тебя с одной пушкой, которая после отказа систем наводится только старым добрым способом - фюзеляжем.

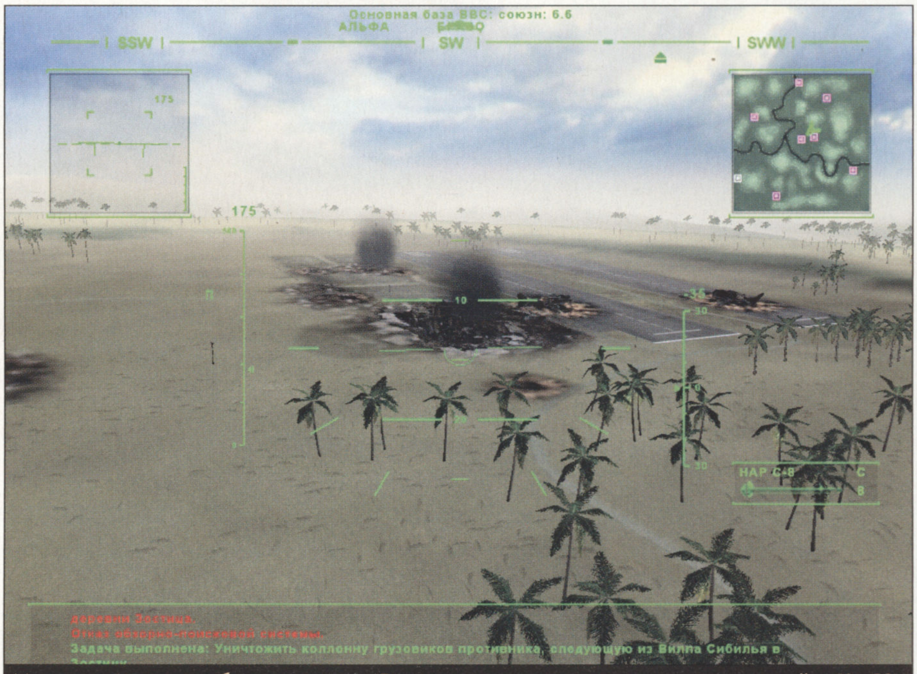
А теперь... Банзай!

На поле боя пилоту дается отличная возможность поупражняться в мастерстве. Помимо выполнения основных задач, вы можете полностью очистить весь



квадрат от присутствия вражеских сил, - боеприпасов на посадочных площадках хватит на долгие года. Так что миссия может превратиться в долгоиграющее удовольствие - летай себе и бомби врага. Только не поднимайся выше сотни метров над землей, это чревато дурными последствиями, как и в реальном бою. Кстати, если не хватит врагов, можете поупражняться на строениях, их на любой карте предостаточно.

Практически в каждой миссии приходится вылетать с напарником, а то и с несколькими. Не буду чересчур восхищаться их умственными способностями, но честно скажу, что свое дело они знают. Управлять ведомым - одно удовольствие. Никаких тебе привязок к залоченной цели, никаких навпойнтов и прочей чепухи. По умолчанию он летит за тобой, но можно отдать простой по своей сути приказ "атаковать цель", и он, как преданный пес, начнет выносить все, что попадет в поле зрения его обзорного локатора. Помимо этого, меню отдачи команд включает в себя минимальный, но, тем не менее, достаточно полный набор команд - разгрузиться, отремонтироваться, следовать на базу и так далее. Мало, скажете вы? В самый раз, ответят минималисты, зато не запутаешься, и ведь они правы, этого действительно хватает, да и запоминается очень быстро. Единственное, что пару раз напрягло меня, так это совершенно необъяснимые "наезды" со стороны ведомого. В спокойном горизонтальном полете он несколько раз просто-напросто сел на мой винт. А в остальном, прекрасная маркиза, я могу только порадоваться за воюющих на нашей стороне пилотов.



Минуту назад здесь был аэродром. Все-таки как много может натворить тройка Ка-50



"Милая, давай прокатимся по реке. Посмотри, какая чудесная вода"

О врагах много не скажешь, ибо наблюдать их можно только издалека. А при наблюдении с большой дистанции заметно следующее - они отлично стреляют и время от времени маскируются среди деревьев. Близко к ним подлетать не стоит, а если уж так случилось, то ни в коем случае не снижайте скорость, ибо завалят моментом. Очень показательно то, что наши недруги ведут очень избирательную стрельбу, вынося в первую очередь все, что находится на внешних подвесках. Не знаю, зависит ли это от их меткости или это просто конструктивный недостаток современных боевых вертолетов.

Динамическая модель нашего воздушного танка проработана на совесть. Конечно, автор этих строк не летал на настоящих боевых машинах, но поупражняться на тренажере возможность была, поэтому заявляю со всей ответственностью - динамика вертолета реализована на довольно высоком уровне. А если вам наскучит постоянно дергать за ручку и жать педали, что ж, в игре есть режим аркады, включайте его и веселитесь вволю.



Еще один городок растаял в тумане...

Справедливый удар

Именно так называется игра в дословном переводе. Насколько этот удар справедлив, судить не нам с вами, но то, что его нанесение вызывает в игроке много положительных эмоций, - это правда. Можно до бесконечности сравнивать "Ударную силу" с ее довольно многочисленными предшественниками, выискивать плюсы и минусы, но лучше всего будет оставить все как есть и не искать от добра добра. Ведь, согласитесь, процесс поиска правды занимает так много времени, и он не так приятен, как тот момент, когда вы поднимаете в воздух отличную боевую машину и раздаете плюхи направо и налево. Так что играйте, господа, играйте. И не забывайте следить за боекомплектом, в ближайшее время он вам понадобится.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★☆☆☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆☆☆
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★☆☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆

7.5


КОРЕЯ
ЗАБЫТАЯ ВОЙНА
Kaesŏng
P'och'ŏn
Kangnŭng
Seoul
Inch'ŏn
Wonju
Taebaek
Suwŏn
Chechon
Chungju
Yŏngju
Sŏsan
Chŏngju
Andong-si
Yesan
Taejŏn
Kumi
P'ohang
Kunsan
Iri
Taegu
Chŏnju
SOUTH
KOREA
Ulsan
Kwangju
Ch'angwŏn
Pusan
Mokp'o
Sunch'ŏn
Chindo
Kohŭng
Wando







Птичку жалко

Юрий ПАШОЛОК

В кузнечный пресс попала птица,
И в рожу брызнули мне перья.
Александр Лаэртский

★ Жанр **Авиасимулятор** ★ Издатель **1С, Ubi Soft** ★ Разработчик **Eagle Dynamics** ★ Рекомендуется **Pentium-IV 2.4GHz, 512 Mb RAM, 3D (128 Mb)**
★ **Сайт игры** **www.lo-mac.com**

В достопамятные времена эта игра носила название Flanker Attack. После успеха Flanker 2.0 адд-он с российскими штурмовиками Су-25 и Су-39 смели бы моментально. Но что-то не заладилось в орлово-динамичном королевстве. В назначенные сроки ад-дон не вышел, и начались маневры под кодовым названием "топтание на месте".

В процессе разработки Flanker Attack превратилась в Lock On: Modern Air Combat. Третий квартал 2001 года (первоначальная дата выхода Lock On) прошел, за ним минул еще год... Удивительно, что после всего этого мы вообще увидели игру на прилавках.

Самолет в пятилетку

Игр-долгостроев, ставших классикой жанра, не так уж и мало. Max Payne, Blade of Darkness, WarCraft III – эти игры делали годами, их разработчиков ругали за нерасторопливость. Да что там, нашу гордость - "Ил-2 Штурмовик" клепали четыре года.

Но эти игры создавались, что называется, с нуля. А в сегодняшнем случае у разработчиков были все наработки по серии Flanker. В результе LOMAC больше похожа на адд-он с тремя новыми самолетами. Получается, что на создание каждого самолета понадобился год с лишним. Я очень уважаю работу команды, возглавляемой Игорем Тишиным, но поверить в то, что физику и модели трех новых самолетов можно делать четыре с лишним года, никак не в состоянии. При всех графических наворотах LOMAC как была Flanker 2.X, так ей и остается. Виртуальные пилоты продолжают бороздить воздушные просторы в районе полуострова Крым (плюс добавили черноморское побережье Кавказа). По дорогам ездит все та же техника из Flanker 2.5 (а кое-где чуть ли не из Flanker 2.0), разве что где-то видны следы пластической хирургии.

Еще больше удивляет то, в каком виде попала LOMAC на прилавки. Как зло пошутил один из посетителей форума sukhoi.ru, "опять российский релиз превратили в бета-тест". Ан нет, бета-тестингом занимается весь цивилизованный мир. Создается впечатление, что разработчики выпустили "что было" под давлением Ubi Soft. А у этого знаменитого издательства запасы терпения подходят к концу, недавнее закрытие Harpoon IV - лишнее тому подтверждение. Безусловно, кинуть в массы хоть что-то лучше, чем не выпустить вообще ничего. Lock



Долеталась птичка

On просто кишит багами, начиная с совсем незаметных и заканчивая просто шокирующими вещами. Если проводить аналогию с печально известной своими глюками Daggerfall, прямо какой-то Bug On получается.



Медленный газ

Перманентный перенос даты выхода повлек за собой модернизацию движка. Быть может, движок и написан с чистого листа, как говорят сами разработчики, но визуально игра не настолько похорошела, как того можно ожидать. Трехмерные облака? Их можно увидеть и в Microsoft Flight Simulator 2004, который базируется на сто раз модернизированном CFS2 Engine. Вода с реалистично выглядящей рябью? Попробуйте хоть раз бултыхнуться в водную гладь, и спецэффекты системы "тихо плещется вода в стенках унитаза" оставят незабываемые впечатления. Земля хоть и лучше, чем прежде, но ненамного. К тому же, разработчики часть рек банально нарисовали. То есть вместо воды - синяя текстура: иди по дороге из синего кирпича и придешь к Черному морю. И лучше не вспоминать про "пятьдесят миллионов деревьев", сделанных "крестиком" из двух

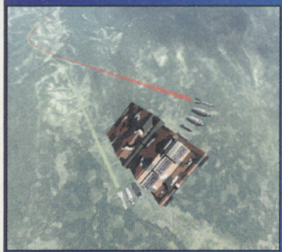
10 самых веселых багов LOMAC по материалам форумов Ubi Soft и sukhoi.ru



Первое место
Су-33 на резинке. Похоже, аэрофинишер на "Адмирале Кузнецове" сделан из каучука.

Второе место
Орбитальная версия Су-33, высота 742 километра. Купив LOMAC, вы получается сразу два симулятора – авиационный и космический.





Третье место
Это даже не баг, а фича: копаетесь в исходниках, и вместо самолета у вас полетит хоть "Адмирал Кузнецов".

Четвертое место
Приводняться в игре можно и таким способом.



На аэродром надвигается торнадо





"Бородавочник" на работе. Такое вы будете видеть нечасто...

спрайтов. Интересно, тот человек, что делал лес в Lock On, хоть раз был в Крыму? Если бы был, то таких ужасов, которые в игре именуются "лесом", мы не видели. Да, LOMAC способна выдавать потрясающие картинки, но случается это совсем не так часто, как мы надеялись.

Так что не знаю, увидите ли вы столь ожидаемые красоты, но вот всю прелесть нового движка будете ощущать ежесекундно. Eagle Dynamics можно поздравить с изобретением нового игрового жанра – пошагового авиасимулятора. Еще весной начали ходить страшные слухи о бете LOMAC, которая тормозила на GeForce FX. Но то бета, а вот когда на скромном Athlon XP 2400+ с 512 мегабайтами DDR400 – памяти и GeForce 4 Ti4600 полная версия творения Eagle Dynamics ворочается с 6-8 кадрами в секунду, ощущаешь себя как-то странно. На этой же машине "Ил-2 Штурмовик: Забытые Сражения" в максимальных настройках просто "летает". Наверное, пора перейти с черной икры на красную и собрать себе системник тысячи за полторы у.е., дабы поиграть в LOMAC со средним показателем FPS 20-25.

Уверен, что для создателей Lock On подобный уровень производительности давно не новость. Дело-то не в крутости картинки, а банальной неоптимизированности кода. Но нет, этого явно недо-

Между прочим...

А это настоящая GAU-8. Калибр 30 м, скорострельность 4200 снарядов в секунду. Серьезный агрегат, не правда ли?





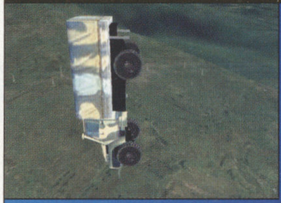
статочно для полного счастья. Поэтому нам в качестве десерта подают бомбы и ракеты по тысяче с лишним полигонов каждая. Извинтите, конечно, но зачем такая детализация для объекта, на который вы практически не обращаете внимание? Зато боекомплект "весит" по полигонам больше, чем самолет. Ура, товарищи!

Повоевать удалось?

От Flanker Attack в первую очередь ждали самолеты непосредственной поддержки войск (в простонародье - штурмовики). Причем ждали не столько Су-25, сколько старый добрый А-10. Американские авиаторы создавали этот самолет, основываясь на принципах, схожих с основными требованиями, предъявленными к конструкторам, создававшим Ил-2. Другими словами, А-10 является специализированным истребителем танков, в то время как Су-25 - типичный универсал. Выглядит самолет вроде бы неплохо, при стрельбе из GAU-8 (та самая шестиствольная пушка, что стоит в носовой части), как полагается, идет дымок... Но вот желание летать на "бородавочнике" очень быстро пропадает. Такое впечатление, что разработчики посчитали - главным оружием А-10 является не GAU-8, а ракеты с бомбами. Это на противотанковом самолете с противотанковой пушкой. Или я что-то упустил за морем глюков?

Любители маневренного воздушного боя тоже остались без сладкого. Обещанной "сверхреалистичной летной модели" что-то не наблюдается, сторонний наблюдатель вряд ли найдет что-то кардинально новое по сравнению с Flanker 2.5.

10 самых веселых багов LOMAC по материалам форумов Ubi Soft и sukhoi.ru



Пятое место
А это уже не фича, грузовик летает сам по себе.

Шестое место
"Шилка" явно не прививалась от столбняка.





Седьмое место
Стойкие ребята, система повреждений у них такая же, как у танков.

Восьмое место
Для тех, кто любит летать с ветерком.





Девятое место
В игре "прозрачны" не только деревья, но и некоторые здания.

Десятое место
Вот так у некоторых работает радар.



Также не наблюдается и прогресса в модели повреждений. После "Ил-2 Штурмовик" "обгрызенные" плоскости и заплатки на фюзеляже смотрятся как минимум наивно: за четыре с лишним года можно было сделать что-то более впечатляющее. В жизни при прямом попадании управляемой ракеты полностью заправленный самолет превращается в большой факел. А что же в LOMAC? В большинстве случаев дело заканчивается дымовыми шашками, про детонацию боезапаса мы тоже никогда не слышали. А если пойти на таран... Это надо видеть.

Зачем?

Вместо лучшей игры 2003 года из офиса Eagle Dynamics выпорхнуло нечто. Огромнейший потенциал Lock On потерялся в невероятном количестве багов и банальной неотлаженности движка. Единственное, что сейчас можно сделать, - это патчить, патчить и еще раз патчить. А пока, извините, я лично в Flanker 2.5 лучше лишний раз поиграю.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★☆☆☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆☆☆
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★☆☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★☆☆☆☆☆

6.3

ORBITER

Ключ на старт

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Накорми собак и ничего руками не трогай!
Из аэрокосмического фольклора

★ Жанр **Бесплатный космический симулятор** ★ Издатель **Martin Schweiger** ★ Разработчик **Martin Schweiger**
★ Рекомендуется **Pentium IV 1600, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)** ★ Сайт игры **www.orbitersim.com**

С какого-то определенного промежутка времени разработчики космических симуляторов взяли за правило нарушать определенные, если не все, законы физики. Управление шаттлом практически не отличается от управления самолетом, за исключением того, что "там" воздуха нет и на летательный аппарат не действует сила притяжения. Единственное, на что делается поправка, - это на инерцию. Разогнался, развернулся на сто восемьдесят и поливай лазерами все, что позади тебя. Потом дал еще один импульс и притормозил. Благодать!

Побольше, понимаешь, хардкору!

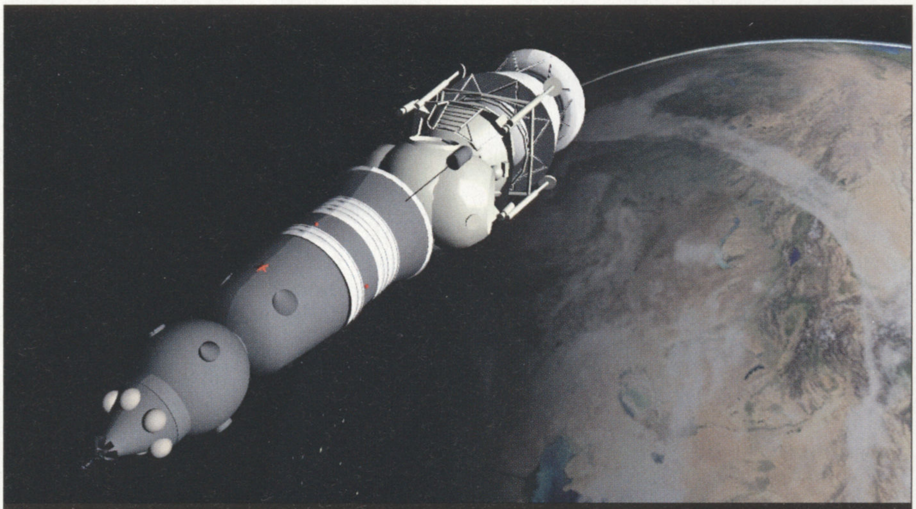
С одной стороны, все вышесказанное ни в коей мере не умаляет заслуг матерых создателей космосимов, потому что мало кому будет интересно рассчитывать траекторию подхода к планете и, более того, определять параметры геостационарной орбиты. Ведь при этом убивается весь геймплей, и игра пролетает сквозь рынок с громким треском и последующим банкротством компании-разработчика. Совсем другое дело, когда за дело берется чокнутый энтузиаст, которому все равно, сколько заплатят за игру, и далеко не все равно, как будет реализована физическая модель. Отсюда и появляются на свет супер-пупер-хардкорные игры, рассчитанные на некую интеллектуальную элиту игрового мира. И, что самое интересное, именно эта очень небольшая кучка народа составляет самую благодарную часть искушенных геймеров. Если, конечно, все сделано на совесть.

Вот к таким играм и относится и Orbiter, созданная одним-единственным человеком. Мне не удалось собрать информацию о разработчике, поэтому я не могу сказать, откуда у него такие потрясающие знания о космосе и динамике полета космических аппаратов. Я не выходил в космос в реальности и не претендую на стопроцентную правильность моих выводов, но то, что я знаю об орбитальных полетах и компьютерных играх, дает мне некоторое право утверждать, что так близко к реальности не подходил ни один девелопер.

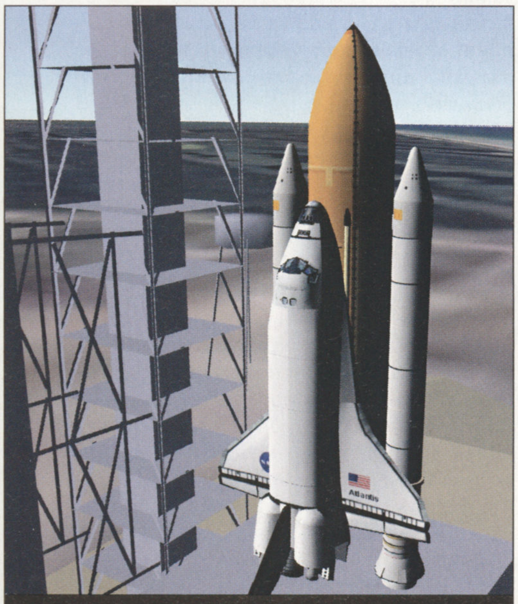
Сама игра разрабатывается уже очень давно, поэтому у Мартина было много времени на доводку кода. Более того, в игру постепенно добавлялись разные фичи. В частности, полностью реализовано движение планет Солнечной системы и звезд с учетом времени года и суток, так что, взглянув на звезды, мы сможем найти их точно в том месте, где они находятся в данный момент в реальности.

Законы физики уже никто не отменяет

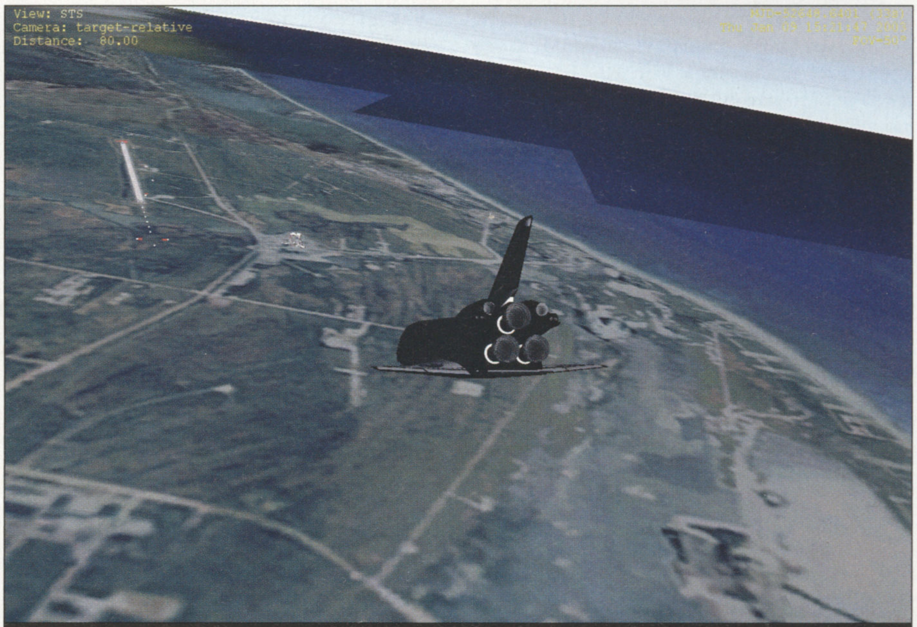
Успешно взлететь удается сразу. Да и чего тут взлетать - дал гари на всю катушку, мачты отошли, и наш кораблик начинает отрываться от земли. А вот что делать дальше? Здесь нужно быть действительно искушенным космонавтом или хотя бы иметь достаточно хорошее представление, к примеру, о перигее, апогее, наклоне и эксцентриситете орбиты. Кроме этих, есть еще примерно десяток параметров для точного расчета параметров полета. Причем, если выйти на более или менее правильную орбиту вполне по силам вручную, то для стыковки со станцией одним этим ограничиваться нельзя. Тут в расчетах по полной программе учитывается и время старта. Авиационная аксиома "раньше вылетишь - раньше прилетишь" совсем не подходит в данной ситуации. Лишнее топливо для многочисленных



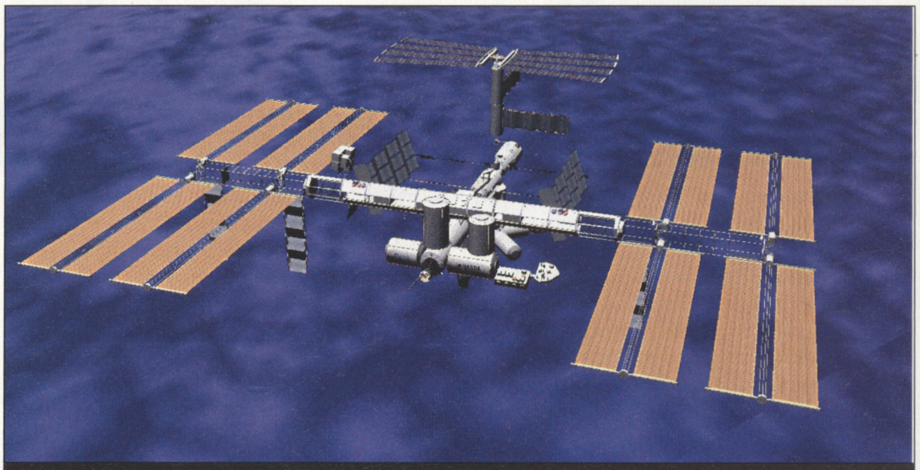
Одна из самых известных наших птичек. Заграница ее тоже любит



Все готово на мысе Канаверал. "Атлантис" стартует через минуту



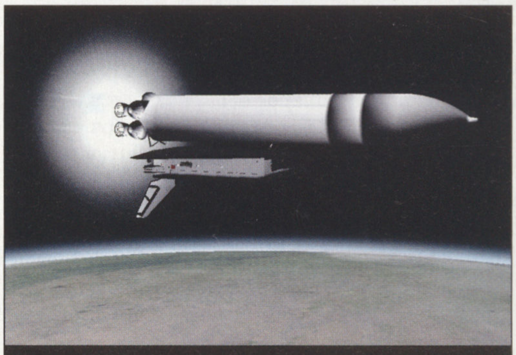
Глиссада крутовата, но иначе этот утюг не сядет



Международная орбитальная станция выглядит величественно даже на скриншотах



Вот и он - гроза инопланетян



"Энергия" свою работу практически выполнила. Отстрел через несколько секунд

усилий по коррекции орбиты никто не потащит, а кружить на более низкой орбите в ожидании момента, когда ты догонишь станцию, нет смысла. Отсюда пугающий факт - нет расчетов, не стоит лететь, все усилия пройдут впустую.

Выход на круговую орбиту выглядит примерно так. После старта и выхода в точку апогея (точка, максимально удаленная от центра планеты) проводится первая коррекция орбиты. Для этого скорость, как ни странно, увеличиваем. При этом обращаем внимание на эксцентриситет орбиты (значение, показывающее ее "округлость"). В случае идеальной орбиты он должен быть равным нулю. Как только эксцентриситет начинает увеличиваться, вырубаем двигатели и движемся ко второй точке коррекции. Обычно она располагается в перигее. В этой точке скорость уменьшаем. Вот мы и на орбите. Просто? Да нет, не совсем. Если бы было просто, космонавтов готовили бы на двухнедельных курсах.

А в игре в этом здорово помогает большущее руководство, которое включает в себя основы космонавигации.

А теперь представьте себе полет в ручном режиме, допустим, к Луне. Или к любой другой планете Солнечной системы. Да, в "Орбитере" это тоже возможно, но для таких случаев применяется некий навигационный компьютер, который помогает в расчетах. Причем энтузиастами разработаны целые таблицы расчета времени старта, стыковки и прочих полезных вещей. И ведь все это работает! Для проверки советую запустить сценарий стыковки "Союза" с орбитальной станцией "Мир", там компьютер задействован по полной программе. Я не пробовал летать на Луну, так как в игре это займет ровно столько же времени, сколько и в реальности, но уверен, что программа сработает как надо. Кроме того, есть опция "сжатия времени", которая помогает людям, совсем помешанным на космических полетах. И если у вас есть время на изучение, то через определенный промежуток времени вы станете настоящим космическим волком.

Земля в иллюминаторе...

Поскольку физическая модель была разработана и отшлифована уже давно, у разработчика было много времени на доработку графического движка. С релизом каждой версии картинка становится все лучше и лучше. В большой степени основой для разных красивостей служат текстуры планет. Земля, Луна, Марс со спутниками, другие планеты системы - все выглядит "на ура". Не знаю, где автор взял фотографии для текстур, но надо отдать ему должное - они очень красивы. Сверху все видно - облачность, океаны и земную твердь. Правда, все это как-то статично, но тем не менее. Особенно круто выглядит атмосфера на линии горизонта. В общем, антураж вполне подходящий. Хочется отметить еще один любопытный факт. В игре присутствует даже Альфа Центавра, хотя мне, да и вам, наверное, тоже, известно на сто процентов, что там человек еще не был. Что ж, чем не повод побывать там? Ведь известно, что фантасты чаще всего успешно предсказывают будущее. Теперь к ним присоединились и игроделы.

Кроме видов Земли и других планет, большое впечатление производят модели космических кораблей. В этом плане игра открыта, то есть можно совершенно свободно разрабатывать как сами корабли, так и их приборное оборудование. Интересующийся народ дорвался до мечты, и вот в интернете уже выложено несколько десятков космических аппаратов на любой случай. Интересен один факт, который, в общем-то, не нуждается в комментариях - наших кораблей гораздо больше, чем западных. Тут все наши аппараты, начиная с первого спутника Земли и заканчивая орбитальной станцией "Мир". Ну что тут поделаешь, если Россия в этом впереди планеты всей? Зато любители фантастических сериалов типа Star Trek или Babylon 5 могут порадоваться. Их любимые железки типа "Энтерпрайза" или "Вояджера" собраны на совесть, с мельчайшими деталями и качественными текстурами. Но все равно таких кораблей очень мало, и непреходящая гордость за нашу космическую индустрию давит все остальные чувства внутри игрока.

Он сказал: "Поехали"

Хотя многие игроки и кричат "Давай хардкор", я очень сомневаюсь в том, что реальная крутизна этого симулятора придется им по душе. Слишком уж он наворочен, слишком в нем всего много. Это и полноценная физическая модель, и отлично проработанные приборы - в общем, на совесть исполненный симулятор космического полета. Что и пугает, собственно. Не думаю, что орбитальные полеты сильно и надолго привлекут даже отъявленных фанатов космоса. Так, ради глотка реализма, может быть, кто-нибудь из них и попробует пару-тройку раз, не больше, слетать на орбиту. Но попробовать все равно стоит, авось вас и зацепит. Остается добавить, что игру вы сможете найти на нашем DVD.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★☆☆☆☆☆☆	6.1
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★☆☆☆☆☆☆☆☆	
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆	

Конец абсолютизма?

Владимир ЧАПЛЫГИН

★ Жанр Спортивный симулятор ★ Издатель Konami ★ Разработчик Konami Computer Entertainment Tokyo
★ Рекомендуется Pentium IV 1,4 GHz, 256 Mb RAM, 3D (64 Mb) ★ Сайт игры www.konami-europe.com/pes3

Еще два месяца назад автор этих строк был уверен в том, что выпускать в свет футбольный симулятор сразу же после релиза FIFA Football 2004 - практически гиблое дело. Неужели эти чудаки из Konami всерьез решили потягаться силами с колоссом от EA Sports? Ведь в пользу детища канадских разработчиков говорят и многолетняя история сериала, и его невероятная популярность среди геймеров, и самые передовые технологии в области графики, звука, а также искусственного интеллекта, и, наконец, тотальный контроль рынка спортивных симуляторов на платформе PC. На стороне японских девелоперов была наглость и феноменальный успех разошедшейся на второй PlayStation тиражом свыше одного миллиона экземпляров игры Winning Eleven 7, которая, собственно, и легла в основу Pro Evolution Soccer 3. Все остальное можно было заранее смело причислять к стану недостатков, объединенных под общим названием "приставочные корни".

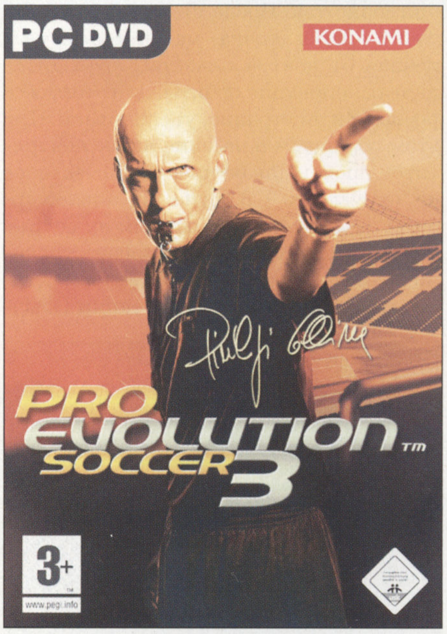
Предыстория поединка

Сухой список фич выглядит следующим образом: усовершенствованный графический движок, 55 национальных сборных, 64 клуба, новая система пасов, реалистичные движения футболистов, индивидуальная анимация мировых звезд, изрядно дополненная тактическая составляющая плюс всякая мелочь. На первый взгляд, перед нами стандартный набор особенностей, которые не предвещают ничего сверхъестественного. Для какого-нибудь другого жанра это ровным счетом ничего бы и не значило, но только не для футбольных симуляторов.



Еще совсем недавно заявления об энном числе сборных и клубов, более продвинутом искусственном интеллекте оппонентов, свежих тактических схемах и так далее мы могли прочитать только в официальном пресс-релизе от EA Sports, приуроченном к выпуску очередного эпизода популярного сериала FIFA Football. Предпринимавшиеся летом 2001 и 2003 годов невнятные попытки хотя бы слегка покачнуть трон канадского абсолютного монарха в лице UEFA Challenge и International Superstar Soccer 3 не считаются.

Сейчас же после знакомства с Pro Evolution Soccer 3 вышеприведенный список фич если и не внушает трепет, то, как минимум, пробуждает чувство уважения. Уважения к японским разработчикам, не побоявшимся вступить в открытый бой со спортивной махиной EA Sports и, что самое главное, не проиграть. Впрочем, выиграть Konami Computer Entertainment Tokyo тоже не удалось.



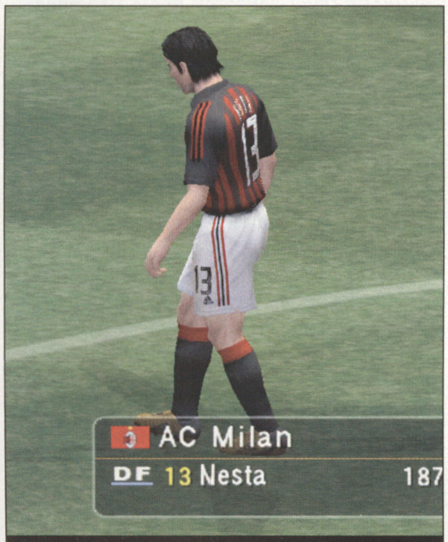
Двойной шок

Как только вы запустите с рабочего стола иконку с игрой, из ваших уст в адрес разработчиков сразу же полетят всевозможные проклятия и чертыхания. Дело в том, что за отведенное на портирование приставочной версии время программисты подтянули графику, усовершенствовали искусственный интеллект, но напрочь позабыли о таком немаловажном компоненте, как приятный интерфейс и удобное управление. Если путешествовать по главному меню при помощи стрелок клавиатуры более или менее интересно, то копаться во всевозможных настройках, когда приходится определять стартовый состав, настраивать тактику своей команды или же знакомиться со статистикой, нет никакого желания.



Вратарь раздосадован, Россия ликует

Впрочем, отсутствие банальной поддержки грызуна покажется цветочками по сравнению с тем, что вас ждет во время матчей. В игре управление заточено под знаменитый геймпад Dual Shock 2 с его пресловутыми четырьмя кнопками в правой части и многочисленными боковыми шифтами, на которые подвешен целый ряд немаловажных функций. Из сложившейся ситуации есть два пути: купить отнюдь не дешевый аналоговый контроллер или же, промучившись достаточно долгий период времени, досконально изучить все задействованные в управлении команды и компактно разместить их на своей многострадальной клавиатуре.



"Милан" - один из немногих реальных клубов, пробившихся в игру

Окунуться с головой

На этом число претензий не иссякает. К сожалению, правом использовать в своих творениях имена настоящих спортсменов, а также клубов обладает исключительно издательство Electronic Arts. Konami же ограничилась лишь 55 национальными сборными, а названия и составы (не все гладко и с правдоподобным дизайном формы) большинства из присутствующих в игре 64 клубов были взяты с потолка. Получившийся винегрет разделили на четыре вида состязаний: Match mode, League mode, Cup mode и Master League mode. В качестве своеобразного дополнения красуется возможность смастерить свой турнир плюс довольно интересный режим тренировок, где новички смогут познать азы управления, запомнить те или иные сочетания кнопок и научиться разыгрывать классические комбинации, находясь всей командой в защите или же в нападении.

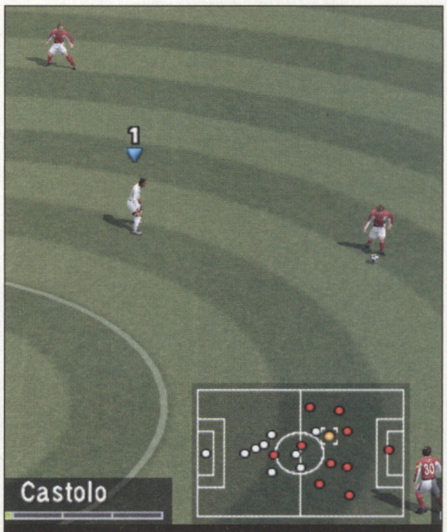
Стоит вам миновать испытания интерфейсом и окунуться в перипетии матча, как все негодование в адрес разработчиков сменяется на постепенно обретающие радужные тона, исключительно одобрительные комментарии. Виной тому геймплей, а точнее, верно найденный поразительный баланс между банальной простотой аркады и чопорностью симулятора. Японские девелоперы попали в самую десятку, собрав воедино две абсолютно противоположные вещи: реализм и не свойственный FIFA Football 2004, невероятно высокий динамизм происходящих на поле событий.

При этом с удивлением наблюдаешь в меню огромное число тактических схем, возможность раздать своим подопечным индивидуальные задания, подробную статистику по каждому игроку, ибо приставочным спортивным симуляторам обычно такие "излишества" не свойственны. Несмотря на тотальную аркадность игрового процесса, без грамотной расстановки вашей дружины и точно подобранной тактики на поле вам делать нечего. Ювелирное нажатие кнопок во время игры приносит львиную долю успеха, но при этом в стороне не остаются и тренерские изыскания.


Награждение нашей сборной. Давно пора...

Достичь желанной высоты

Разумеется, пусть слегка и модернизированный движок приставочного порта не в силах переплюнуть графическое ядро FIFA Football 2004. Но это вовсе не означает, что герой этих страниц не может похвастаться достойной картинкой,



Радар всегда подскажет расстановку футболистов на поле



Через мгновение на поле выйдут игроки



Ликующий голкипер Дида. Только что он отразил коварный пенальти, а его "Милан" выиграл в престижном турнире



Моя маленькая гордость: через мгновение пущенный почти что с середины поля мяч залетит в ворота соперника

вылепленными из приличного числа полигонов моделями футболистов, детально прорисованными лицами, несколькими видами газонов, обоймой разношерстных погодных эффектов, помноженных на красоту пластики движений, отснятых при помощи передовых достижений технологии motion capture. На этом фоне блекло смотрятся обделенные качественными текстурами тренерский штаб, пресса, обслуживающий персонал стадионов и зрители на трибунах. Так что поднятая с выходом FIFA Football 2004 планка оказалось непокоренной.

Почти так же дела обстоят и со звуковым сопровождением: реалистичный шум трибун, яркие голоса комментаторов, несколько бодрых композиций, льющихся непрерывным потоком из колонок во время путешествия по менюшкам. В общем, стандартный набор, за который не грех выделить увесистые 9 баллов. Но, опять же, это не десятка, поставленная футбольному симулятору от EA Sports в прошлом номере журнала.



Арена-красавица и чудеса искусственного освещения

Безумству храбрых поем мы песню

Сериал FIFA Football в этом году все-таки сохранил за собой звание лучшего футбольного симулятора, но сделал он это с большим трудом, без былой легкости и лоска. Если издательство Konami не оставит идею оттяпать у конкурентов кусок пирога на рынке PC-игр, то в следующем году нас ждет нешуточная борьба. Сейчас ваш покорный слуга не решается заранее отдать явное преимущество грядущему через одиннадцать месяцев детищу EA Sports с порядковым номером 2005. Хотя еще месяц-два назад сделал бы это без малейших раздумий. Ясно лишь одно - абсолютизму в лице FIFA Football настал конец, по крайней мере, в этом году уж точно. Нынешний сезон подарил нам сразу два достойных продукта. Причем оба, как ни странно, неплохо дополняют друг друга.

Н

РЕЙТИНГ

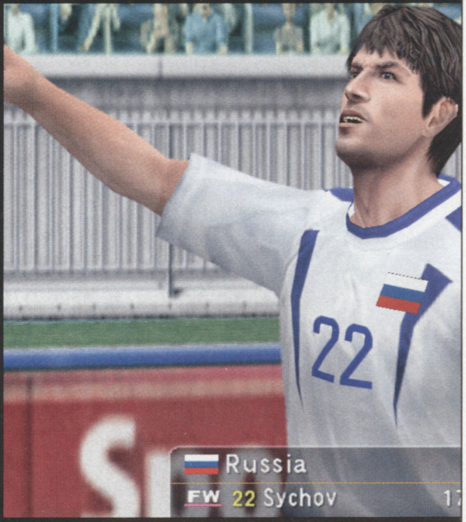
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★☆
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★☆☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★☆

8.1

Между прочим...



Лучшим игроком золотого матча был признан нападающий сборной России Дмитрий Сычев, получивший за свою игру 8 баллов из 10 возможных



Герой матча крупным планом

Сценаристы придумали забавную фичу: под занавес матча выставлять футболистам противоборствующих команд итоговые оценки по десятибалльной системе а-ля "Спорт-экспресс" и "Советский спорт". Что самое интересное, стальные мозги настолько точно подсчитывают ТТХ игроков, что при раздаче слонов не упускают ни одну, даже, казалось бы, малозначительную, деталь. Учитывается число точных и неточных пасов, процент реализации голевых моментов, сколько раз защитники прерывали острые выпады форвардов соперника и так далее. Разумеется, полученные наказания снижают футболисту итоговую оценку.

Нью-Йорк - город контрастов...

Reckless Driver

★ Жанр **Аркадные автогонки** ★ Издатель **THQ** ★ Разработчик **Climax** ★ Рекомендуется **Pentium-III 1133, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)**
★ Сайт игры **www.hotwheels.com**

Отчетливо помню те времена, когда серия с забавным названием "Горячие Колеса" была одной из наиболее страшных и непредсказуемых на всем рынке компьютерных автогонок. Каждое новое произведение ввергало в ступор, заставляло плеваться и писать маленькие, но очень язвительные рецензии. Но времена меняются, и сегодня очередная версия Hot Wheels предстает во всей красе современной футуристической аркады.

Совсем свежи еще воспоминания и о самом жанре футуристических гоночных аркад, расцвет которого происходил примерно год-полтора назад. Прекрасный был жанр! С высокими стандартами, как по графике, так и по части геймплея. И самое удивительное то, что практически все игры этим стандартам соответствовали: отличная графика, сбалансированное управление, классный звук, оригинальный дизайн трасс и непередаваемое чувство скорости. Но вскоре наступил кризис, выпускать такие проекты перестали. Ну, а так как спрос все же имел место, то рано или поздно кто-то просто обязан был заполнить пустующую нишу. Первым "возвращенцем" и стала новая серия мыльной оперы Hot Wheels.

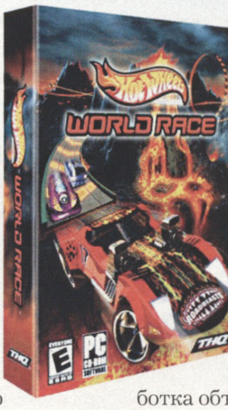
Мыльные персонажи

Как и следовало ожидать от настоящей игрушечной фирмы, все модели машин и гонщики в игре, что называется, всамделишные, то бишь пришедшие из широкого "реального" ассортимента компании. С экрана на нас смотрят отважные и красивые лица лучших драйверов планеты. Жаль, конечно, что интеллектом эти физиономии не обезображены.

Проект разрабатывался и для приставочного рынка, поэтому придется проявить некоторое снисхождение к откровенным глупостям, которые игра себе позволяет. Например, процесс сохранения здесь преподносится столь величаво, что начинаешь проникаться к нему уважением.

Казусы

В том, что касается проработки произведения, почти все по уму. Ролик красивый и вдохновенный (обязательно понравится детям среднего школьного возраста). Романтичные дебилы творят на трассе чудеса водительского мастерства. Интерфейс также выполнен презентабельно, и музыка играет приятная. А вот игровых режимов явно маловато! Где карьера с вживленным сюжетом? Вместо нее - режим Challenge, по идее, исполняющий функцию карьеры. Однако тут кроется подстава, ибо после пяти заездов вам сообщают, что, дескать, поздравляем, прошли! На сладкое остается лишь быстрая гонка и Лига, в которой доступен поначалу самый простой уровень сложности. Небогато, но для детей, повторюсь, в самый раз. Им много за компьютером сидеть вредно.



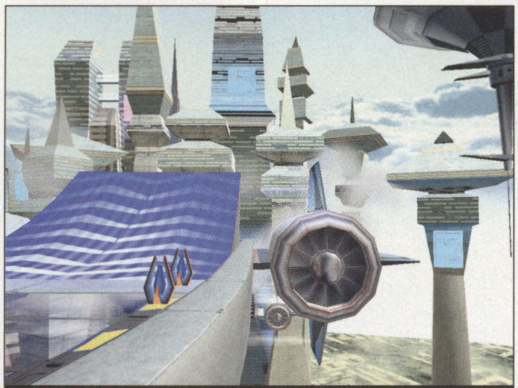
А вот то, как тут реализовано управление, заставило напрячься куда сильнее. Настроить клавиши можно перед запуском игры, но лично мне не повезло - стрелки клавиатуры игра "видеть" отказалась! Пришлось воспользоваться "дефолтными" настройками и вслепую нащупывать нужные кнопки уже в процессе. Причем раскладка оказалась настолько варварской, словно делал ее самый настоящий приставочник в пьяном угаре и приступе ненависти к компьютерным игрокам.



Вот мы и прошли так называемый режим карьеры!

Not Bad

Геймплей производит весьма недурственное впечатление. Машины двигаются по вымышленным трекам, которые красивы с эстетической точки зрения и интересны с практической. Трассы проложены по изумительным ландшафтам, содержат огромное количество трамплинов, "мертвых петель" и прочих самых невероятных "экзерсисов". Скорость чувствуется великолепно, физическая модель достаточно строга для того, чтобы не поощрять контакты с отбойниками (есть даже ручной тормоз, что делает возможным применение в определенных местах раллийной манеры вождения!) и заставляет игрока вести болид расчетливо и осторожно. World Race позволяет в полной мере насладиться головокружительными полетами с исполнением серии комбо-трюков в воздухе, что незамедлительно поощряется. Да и противники не слабы духом! В общем, играть довольно-таки интересно.

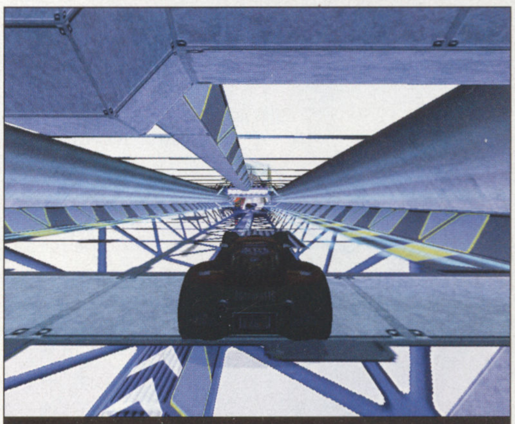


Теперь в некогда "никакой" серии Hot Wheels величавые, даже помпезные трассы!

Графика вызывает самые положительные эмоции. Проработка объектов великолепна. Детализация трасс на высоте! Порадовало и количество спецэффектов вкупе с грамотным освещением и отличным быстродействием.



Ой, куда лететь-то! Сейчас разобьемся!



Шоссе в никуда!

Hot Wheels World Race - игра противоречивая. Отличный геймплей и досадные баги в настройке управления, интересная физическая модель и скромные возможности по части игровых режимов. Именно эти нестыковки не позволили выставить проекту высокий рейтинг. Но и не только они. Тот, что вы видите, вполне соответствует реальному положению вещей. Игра неплоха, но вторична. А для нас это по-прежнему главный критерий.

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★☆☆☆☆	6.2
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆☆☆	
УПРАВЛЕНЕ	★★★★★☆☆☆☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★☆☆☆☆	

Американская игра

Reckless_D

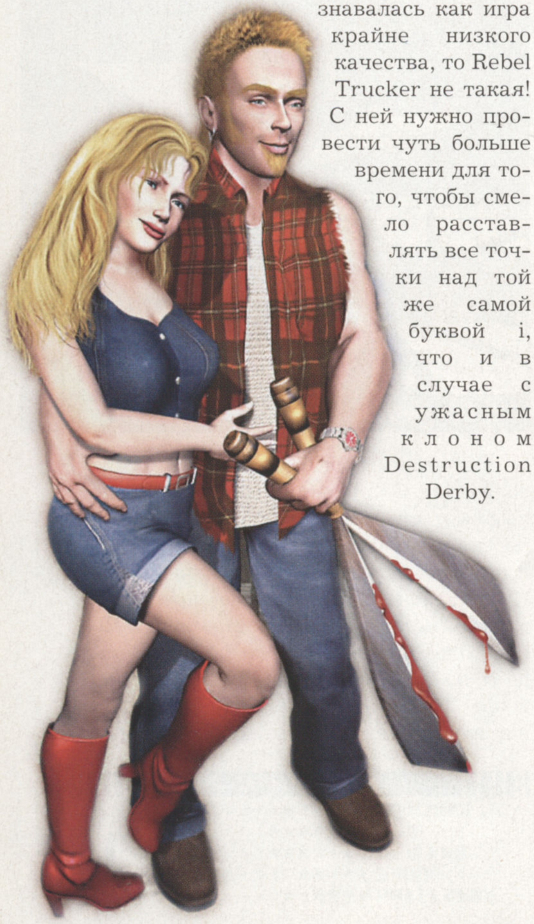
★ Жанр Аркадные автогонки ★ Издатель Global Star Software ★ Разработчик III Romans ★ Рекомендуется Pentium-III 1000, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)
★ Сайт игры www.rebeltrucker.com

Представляю вам вторую разработку весьма занимательного дуэта Global Star Software/3 Romans. Где-то здесь, совсем рядом, расположился обзор наиужаснейшей игры под названием Ultimate Demolition Derby. Проекта, при первом взгляде на который хочется мощным ударом кулака разбить монитор и выругаться, как последний сапожник...

Как вы думаете, смогли ли девелоперы изменить ситуацию с "конкурентом" отечественных "Дальнобойщиков"?



Да, конечно, они ведь не дураки и знают, что делают. Изменения есть: главное кроется вот в чем. Если Ultimate Demolition Derby с первого взгляда опознавалась как игра крайне низкого качества, то Rebel Trucker не такая! С ней нужно провести чуть больше времени для того, чтобы смело расставлять все точки над той же самой буквой i, что и в случае с ужасным клоном Destruction Derby.



Сюжет из мусорной ямы

Как же я люблю глумиться над сюжетами автомобильных игр! Вот уж, пожалуй, то самое место, где собираются вместе все самые банальные, поражающие своей тупостью и прямолинейностью истории...

Камера оператора включилась в действие в самый напряженный и драматический период жизни простого американского безработного Билла: парень сидел перед телевизором и смотрел рекламу (эх-эх, дитя эпохи!), сосредоточенно жуя американскую-пищу-10-киллограммов. Судя по озадаченному лицу янки, ему было крайне интересно. Как гром среди ясного неба, ударила в мозг Билла информация о том, что некая транспортная компания ищет водил! Предлагает им хорошие условия. Ну, просто наилучшие на рынке! Где же моя засаленная бейсболка?! Наверняка, такой была первая мысль Билла, когда он пришел в себя после увиденного. Совсем скоро дебиловатый герой оказался в офисе конторы. Внимание, сейчас сюжет примет очень крутой оборот!

В конторе - два итальянца криминальной наружности, которые сразу берут Билла "на понт". Тот, что постарше, жрет при этом какую-то пиццу, да так активно, что вся майка перепачкана едой. Второй нервно ходит вокруг да около, всем своим видом давая понять, что готов пристрелить Билла в любой момент. Как бы то ни было, но "собеседование" герой игры проходит и получает первое в своей жизни задание...

Надо сказать, что сюжетное повествование на этом моменте игры умирает на неизвестное количество времени. За те три миссии, что я смог одолеть под огромным психологическим прессингом невероятно убогого геймплея, сюжет проявлялся лишь трижды и всегда одинаково: перед началом миссии Билл в своей засаленной бейсболке неспешно садился в кабину тягача...

Типа! Симулятор!

Ну-с, с сюжетом, думаю, все понятно. Разработчики явно работали над ним из последних умственных сил, постоянно рискуя растратить почем зря остатки творческого потенциала. Я уважаю их труд, что наглядно подтверждено игровым рейтингом. Давайте смотреть дальше.

Перед тем, как вы начнете помирать с тоски, выполняя здешние миссии, необходимо будет разобраться с режимом тренировки. Тренироваться совсем несложно и даже интересно. Тренировка настраивает на боевой лад, заставляя ожидать от игры вполне приличного перфоманса. Это потом вы с горечью вдруг осознаете на пятьдесят пятом километре пустынного новоорлеанского шоссе, что тренировка, оказывается, была самой интересной частью игры...

Итак, игра Rebel Trucker, как и описанные выше мафиози низшего звена, предрасположена при знакомстве брать игрока "на понт". Признаться, сначала даже такой опытный боец, как я, поддал-



Следите за уровнем топлива!



"Перипетия" сюжета - Билл залезает в свой автомобиль

ся на дешевые разводы игры и почти принял ее за симулятор. Очень, очень признателен самому себе за то, что проявил волю и выдержку, достойные профессионала, и не аннигилировал сие творение после пятиминутного знакомства.

Каким образом произведение пытается запудрить нам мозги? Игровое действие носит исключительно заторможенный характер. Динамика фуры очень низкая. Разгоняться можно и две минуты. "Во, реализм!" - подумает игрок и продолжит тренировку. Подцеплять прицеп также придется самостоятельно. Сдаем назад, осторожно посматривая по сторонам, пристыковываемся, жмем кнопку. Авиасимулятор, итить! Дальше осваиваем процесс разворачивания на пятачке; выясняется, что при неосторожном вождении существует риск опрокидывания прицепа/контейнера/цистерны, что автоматически вынудит вас начать все сначала. А еще тут, оказывается, надо самому заправляться и включать повышенную передачу! Симулятор? Отнюдь. Если бы все было так гладко. Это всего лишь внешняя атрибутика, которая никудышно скрывает внутреннюю пустоту рассматриваемого произведения. То, что перед нами типичный "недосимулятор", становится понятно во время первой миссии. Вот некоторые факты. Независимо от того, есть груз или нет, машина набирает положенные 84 мили в час. При этом разница в динамике разгона могла быть существеннее. На максимальной скорости загруженная под завязку "фура" отлично управляется (можно ехать по дороге змейкой, не боясь никакой раскачки) и просто по-формульному тормозит. Вы можете нестись, как угорелый, с двадцатью тоннами на борту и осадить машину за какие-то десять метров! Опять же, никаких уводов в сторону при этом не наблюдается. Груз повредить можно, только если уж совсем расслабиться и начать таранить стены близлежащих домов и прочие объекты третьего плана. Такая же ситуация с машиной. На "максималке" можете смело выезжать на обочину - скорость не упадет, управление не ухудшится. А если после этого обратить внимание на общее качество произведения...

Общее качество



Очевидно, что проект создавался для среднего американского потребителя. Любителя экшена, в котором за него все делает компьютер. Поклонника автогонок, на протяжении которых существует масса возможностей попить колы и съесть пару мешков попкорна. Если вы за такое времяпрепровождение, то поспешу вас обрадовать: Rebel Trucker - то, что надо. Ну, а нормальному человеку лучше почитать нижеследующее, этим и ограничиться в знакомстве с игрой.

Как известно, общее впечатление складывается из мелочей. В нашем случае, из мелочей, характеризующих внимание создателей к своему детищу. Вот, возьмем, например, те миссии, которые сумел-таки одолеть ваш покорный. Знаете, чем я занимался во время их исполнения? Никогда не поверите. Смотрел в экран, при этом попивая кофе с булочкой! Аристократ, скажете, позер? Никак нет, уважаемые. Просто мне нечего было делать! Стрелка вывела меня за пределы города, открыв вид на удаляющуюся в не прорисованные движком дали дорогу. И я поехал. Фура разогналась до положенных 84 миль в час. Я сидел и держал указательный палец на клавише газа. Ничего не происходило. Машина ехала по абсолютно пустой прямой дороге. Прошло секунд тридцать, прошла минута. Nothing's going on! Наконец, появился первый пологий поворот, который я срезал по обочине. Палец начал уставать... Спустя какое-то время, я поставил на клавишу газа небольшой предмет, оставив ее в зажатом положении. Таким образом, я включил функцию автопилота. Прямая и не думала заканчиваться, а машина неслась вперед со скоростью 84 мили в час. Ничего не происходило... Начало второй миссии прошло по похожему сценарию, только теперь я тащил другой груз и двигался в обратном направлении... В колонках играло новоорлеанское радио и диктор произносил в пятый раз фразу, которую я уже успел выучить наизусть.

Довольно об увлекательности геймплея, хотелось бы еще вставить пару фраз о качестве труда разработчиков. Примеры. На въезде в город есть пропускной пункт, где якобы кто-то инспектирует машины (на самом деле это всего лишь пятисекундная пауза, знаменующая процесс сохранения части миссии). Я подъезжаю и понимаю, что по высоте фура не проходит и сейчас я снесу часть крыши. Ничего подобного! Происходит взаимопроникновение объектов, и машина спокойно проезжает дальше. Вот оно, внимание к деталям! Или еще. Почему игрока принимают за дебила? Зачем придумана указующая стрелка, если, во-первых, она глючит, а во-вторых, все дороги, которые ведут "не туда", намертво забаррикадированы? А прыгающая за деревьями камера, которая никак не может занять оптимальное положение? Или показушные трехсекундные штрафы за разбитые машины, в то время как на выполнение миссии отводится двадцать минут? А фатальное отсутствие городского трафика и полиции? Быть может, они встретятся где-нибудь дальше, но сидеть для этого с зажатой клавишей газа еще два часа я не собираюсь!

Спасибо!

Графика здесь, конечно, лучше, чем в Ultimate Destruction Derby. Городок, в общем, нормальный, симпатичный, кругом домишки, транспортные развязки... Однако убогость некоторых объектов однозначна. Чрезмерно пикселизованные деревья, страшные текстуры обочины то тут то там... Если включить вид от первого лица, можно будет полюбоваться недоделанным эффектом lens flare. А в целом игрушка выглядит достаточно тривиально, скромно, на грани. Которую, впрочем, не переступает. Отрицательные эмоции гарантирует однообразное и надоедливое радио. Впрочем, неизвестно еще, что вы сделаете в первую очередь: заткнете ведущего новоорлеанской волны (да-да, именно в этом городе происходит действие) или нажмете заветную комбинацию клавиш Alt-F4?

Мой выбор - второй вариант. Игра реагирует на него без промедления. Хоть за это ей спасибо.

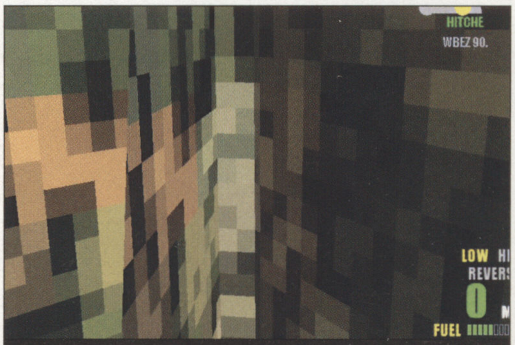


Прямик. Наливаем кофе, кладем тяжелый предмет на кнопку газа

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	
ГРАФИКА	
ЗВУК И МУЗЫКА	
УПРАВЛЕНИЕ	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	

5.3



Благодаря творческим метаниям камеры, мы можем по достоинству оценить проработку этого дерева

Большой секрет маленькой кампании

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Первым делом мы испортим самолеты...
Вольный перепев народной песни

★ Жанр **Аркада** ★ Издатель **LucasArts** ★ Разработчик **LucasArts** ★ Рекомендуется **Pentium IV 1600 MHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)**
★ Сайт игры **www.lucasarts.com/products/normandy**

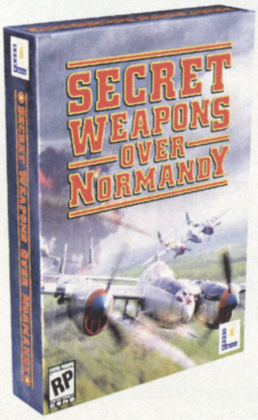
Аркада - самый простой способ самоутверждения разработчиков, это известно с давних времен. Но аркада на авиационную тему - самоутверждение вдвойне, потому как тут еще подмешивается малая толика летной специфики. И поэтому всегда есть шанс завлечь не только ярых аркадников, но и еще кое-кого из любителей авиасимуляторов. А то, насколько много пилотов будет играть в эту аркаду, зависит от хорошего маркетингового хода, ну и, разумеется, от того, насколько хорошо заточены руки у сценаристов и программистов.

Заблудшие в небе

Когда я впервые услышал название Secret Weapons Over Normandy, первой моей мыслью было - игра сделана с примесью чего-то для тех времен просто фантастического. Может быть, что-нибудь о последних авиационных разработках нацистов, над которыми они так упорно бились перед самым окончанием войны? Но на поверку все оказалось гораздо проще.

В руки создателям игры попался дневник американского пилота, волею судеб направленного в Британию, воевать и побеждать под британским флагом и на благо всего цивилизованного человечества. В самом начале это, разумеется, новичок, мнящий себя профессионалом, и к тому же на дух не переносящий британцев. Разумеется, те отвечают ему взаимностью, так что первая часть игры проходит под флагом противостояния двух наций. Британский пилот-инструктор периодически шпыняет заморского коллегу, который частенько на него обижается, считая себя достаточно компетентным пилотом, но, тем не менее, делает свое дело, постепенно набираясь боевого мастерства. И это противостояние, переходящее в дружбу, как-то очень незаметно и органично вплетается в игру, делая ее прохождение весьма приятным.

Хочу сказать, что сценаристы постарались на славу. Я практически не видел аркад, в которых настолько ярко и классно прописан сюжет. Каждая миссия - шедевр, причем в это понятие я вкладываю все - геймплей, звук, картинку и, разумеется, то, что происходит за кадром. Там и учебные воздушные бои, и спасение пленных, и сопровождение караванов - в общем, самый полный набор приключений. Есть еще такие веселые задания, которые можно назвать примерно так - "кто-из-нас-потопит-больше-подлодок" (собьет самолетов и т.д.), причем все действие происходит не в тренировочной зоне, а под огнем зениток и воздушного прикрытия.



Помимо основного ряда миссий, в игре доступны так называемые Challenges, то есть отдельные миссии, за которые вам выдаются очки апгрейда и бонусные самолеты.

Круче не бывает

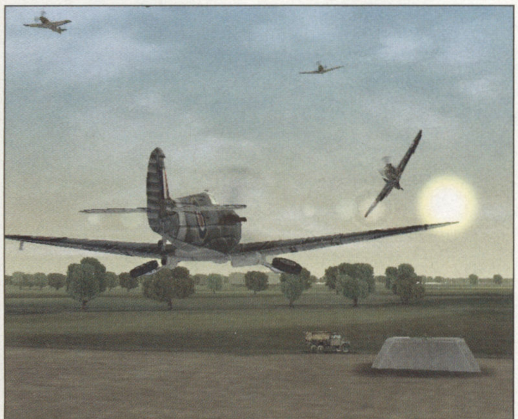
Как и во всех играх подобного рода, в SWoN имеется проработанная система апгрейдов. За каждую миссию пилот получает определенное количество очков, которые он может потратить на улучшение некоторых параметров самолета - управляемости, брони, скорости, дополнительного вооружения и так далее. Помимо этого, с течением времени пилоту открываются и другие самолеты, которых в игре около двух десятков. Чаще всего выбирается несколько летательных аппаратов, которые используются больше других, вот на них очки апгрейда и тратятся в первую очередь, потому что, как ни крути, на переоборудование всех самолетов средств не хватит. Новое вооружение тоже становится доступным постепенно. Набор его достаточно велик для того, чтобы вы не чувствовали себя незащищенным - все, начиная с пулеметов и пушек и заканчивая тяжелым вооружением - бомбами и торпедами.

Ближе к концу игры на сцене появляются реактивные Ме-262, которые, разумеется, становятся доступными и вам. Вот уж где начинается смертоубийство! Обладая большой скоростью и убойным вооружением, этот "мессер" становится основным орудием производства, как вашим, так и вражеским. Но нацисты управляют ими как-то неумело. Если вы летите на минимальной скорости, то ваши 262-е оппоненты периодически падают, пытаясь удержаться у вас на хвосте. Смешно.

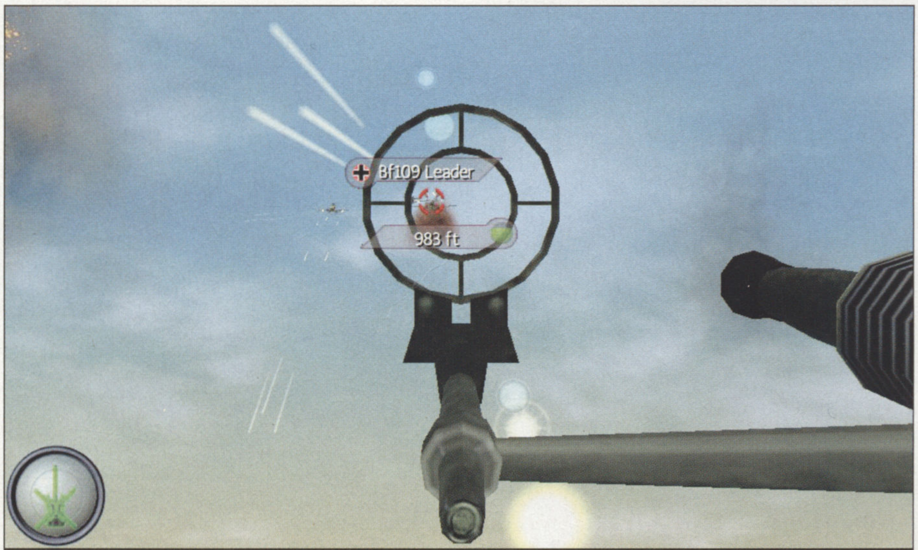
Помимо этого, в игру постоянно вводится куча раздражителей. Вражеское ПВО постепенно оснащается таким негу-



Вынос пирса в море. Портовых рабочих попросили удалиться заранее



В бой по тревоге



Безлошадных пилотов пока сажают на зенитки

манным оружием, как управляемые ракеты, запуск которых сопровождается хорошо знакомой нам предупредительной сиреной. Уйти от них достаточно легко, но до того ли пилоту, когда в этот же самый момент времени он отбивается от десятка "мессеров"? Хотя, с другой стороны, при большом количестве атакующих игрок выделывает такие фортели, что ни одна ракета, будучи в здравом уме, не успеет долететь до самолета и в разочаровании взорвется в сторонке.

Кстати, о фортелях, виражах и прочей подобной шелухе. Если вы можете удержать джойстик в руках, то управлять любым самолетом для вас не составит никакого труда. Аэроплан движется туда, куда его направили мудрые руки пилота. Единственное, на что обратили внимание разработчики, - это сваливание на малых скоростях, но до наступления такого момента самолет ведет себя как обычно. Нужно очень сильно и надолго задрать нос, чтобы свалиться, но сразу после этого скорость мгновенно возрастает до нормы. Еще хочется отметить мастерство вражеских пилотов и их устойчивость к перегрузкам. Они частенько закладывают такие виражи, что человек на их месте моментально бы скончался, не приходя в сознание. Но, тем не менее, справиться с ними можно, даже пилотируя бомбардировщик. Разница между различными типами самолетов в игре небольшая, все упирается в их основные показатели. Так что, летая на бомбардировщике, вы всего лишь будете медленнее разворачиваться и чуть-чуть медленнее лететь. Вот такая незамысловатая физика.

Кстати, я еще не говорил вам, что вид в игре - от третьего лица? А чего вы еще хотели в аркаде?

Ну и коротко о погоде

Скажу сразу, все вышесказанное выглядело бы совсем по-другому, если бы игра не имела приличного движка и неплохих художников. Конечно, не стоит предъявлять претензии по поводу реалистичности изображенного, ведь выглядят объекты все равно как-то "мультяшно", но все это отлично вписывается в общую концепцию SWoN.

Не буду сравнивать картинку с тем, что нам выдают известнейшие команды разработчиков, потому как результат все равно будет не в нашу пользу. Поэтому я скажу буквально следующее - небо выглядит как небо, без особых изысков, земная поверхность хороша сама по себе, очереди из пушек и следы от ракет не содержат особых изъянов, а последующие за ними разрывы не вызывают нареканий. В общем, все, как и должно быть в неплохой современной аркаде. И особо хочется отметить просто потрясающие деревья. Нечто похожее есть в "Ил-2. Штурмовик", только в SWoN это реализовано гораздо круче.



Партизаны всегда готовы задаром отремонтировать ваш самолет



Мой мощный Ju-88 на хвосте у "мессера"



Такие пейзажи и бомбить! Защитим же родную природу!



Водная гладь - как зеркало. Так не хочется портить ее очередями

Модели самолетов исполнены весьма привлекательно. При более внимательном осмотре заметно, что полигонов в них не так много, как хотелось бы, но и не так мало для того, чтобы получить хорошую модель. Текстуры отрисованы отлично, а при солнечном свете самолеты еще и в меру бликуют. И при всем этом игра практически не тормозит даже при большом количестве объектов в кадре.

Если вдруг случится такое, что вас собьют, то вы сможете просмотреть последние пятнадцать секунд жизни вашего самолета. Очень эффектно и динамично выглядит, жаль, что нельзя записать трек.

И последний момент, который мне понравился. Начиная с момента запуска игры и до момента выхода из нее вы совершенно спокойно можете не снимать руки с джойстика. Все перемещения в меню и их выбор можно осуществлять только с его помощью, дабы не отвлекаться на такие мелочи, как клавиатуру и мышь. Консольное наследие?

Мы побеждаем, и враг бежит...

Как я ни старался, я не нашел никаких минусов в SWoN. Кое-что, конечно, не дотягивает до более высокого уровня, и только это заставило меня не задирать рейтинг. Но в игре есть фишка, с этим нельзя не согласиться. Отличный геймплей и наполнение игры разной мелочью создают именно ту атмосферу, которая важна во всех играх, а уж в аркадах тем более. **Н**

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆	7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆☆☆	
РЕАЛИЗМ	★★★★★☆☆☆☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★☆☆☆	

ULTIMATE DEMOLITION DERBY

Нелепый клон

Reckless_D

★ Жанр Аркадные автогонки ★ Издатель Global Star Software ★ Разработчик 3 Romans ★ Рекомендуется Pentium-III 833, 128 Mb RAM, 3D-уск.(32 Mb)
★ Сайт игры www.globalstarsoftware.com/products/GLS00413/index.html

Беззастенчивое воровство идей - настоящий бич не только современной компьютерной индустрии, но и всего человечества. Крайне редко копии получаются достойными оригинала. И, честно говоря, примеров вспомнить так и не удалось. Каждый раз, знакомясь с очередным клоном, я становлюсь печальным и раздражительным. Ну как же можно вот так-то?!

Абсолютную безликость своего игрового детища господа из студии 3 Romans пытаются спрятать за нарядной вывеской. И слово Derby, знакомое любому игроку со стажем, тут как нельзя кстати. Если игра затрагивает тему гонок на выживание, то она обязательно должна иметь в названии слово Derby. Такие почести ветерану могут только радовать. Печально другое: ни один из новомодных Derby так и не смог приблизиться по качеству к отцу-основателю. И, думаю, вряд ли это когда-либо сделает.

Так, что тут у нас?

Убогость меню сражает наповал. Вверху грозная надпись, снизу - корявые опции, все это дело окрашено в буйные цвета и изрядно попахивает типичным американизмом. Дешево и сердито. Курсор ползает по экрану медленно, а опция, перед тем как "выбраться", некоторое время "думает". Наверное, о том, стоит ли демонстрировать свое убожество. А может, лучше зависнуть?..

Ultimate Demolition Derby весьма и весьма бедна игровыми режимами. Вообще, эта игра примитивна до безобразия. В наши времена нельзя выпускать столь банальные игровые продукты - они обречены на верную смерть и позор. Залезаем в single player (интересно, кто и, самое главное, зачем запустит это произведение в многопользовательском режиме?) и удрученно взираем на "игровые возможности".

Оказываемся в экране выбора автомобиля и персонажа. Разработчики потрудились создать восемь машин с соответствующим количеством водителей. Каждый автомобиль оригинален. Все машины - извращенные разработчиками модели популярных, в основном - американских, автопроизводителей разных годов выпуска. Тут и грузовики, и неповоротливые купе, и тягачи - полный набор. Очевидно, на сладкое создатели игры заготовили убогую пародию на английский Mini. Для того чтобы игроки могли узнать автомобиль, на крыше нарисован наглядный британский флаг. Иначе будет сложно.

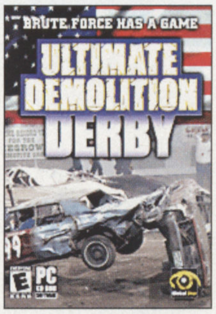

Графические деликатесы: взаимопроникновение автомобилей. Белые треугольники по замыслу авторов символизируют разбивающиеся стекла... Вы когда-нибудь видели, чтобы стекла автомобилей разлетались такими обломками!


Великолепные текстуры одного из уровней: четкие и разнообразные


Какой волшебный спецэффект!


Тот самый редкий случай, когда кажется, что графика вполне симпатична! Не обманывайтесь!

Как ни странно, в поведении автомобилей удалось уловить некоторые нюансы, которые, тем не менее, никоим образом не должны влиять на ваш выбор. На трассе все будет зависеть не от условных характеристик, а от ваших умений. Идем дальше.



Попадаем на экран выбора трасс и типов заездов. Вариаций, откровенно говоря, маловато. Четыре режима, для которых предусмотрено такое же количество локаций. Прямо уровень демо-версии.

Как вы считаете, интересны, оригинальны ли предложенные варианты геймплея? Да-да, ответ верный - ничуть. Быть может, необычными являются только некоторые названия, содержание же нам хорошо знакомо: в Smash Race игрок принимает участие в круговых гонках с оппонентами. Stunt Track предполагает выполнение заданий на арене. Massacre ставит перед вами задание в течение определенного времени набрать большее, чем оппоненты, количество очков и при этом уцелеть. Ну, а Arena отсылает прямиком в дисциплину "гонки на выживание". Заезд ведется до тех пор, пока не останется последний выживший участник.

Довольно!

Запуская игру, я все еще надеялся, что кошмар основного меню не продолжится во время игрового процесса. Однако острота ощущений только увеличилась.

Казалось бы, на дворе 2003 год, и выпускать проекты с дурной графикой просто невозможно - современное "железо" делает всю работу! Однако реальные "умельцы" в рядах разработчиков игр по-прежнему неистребимы! 3 Romans своим детищем будят в нас ностальгические чувства об... убогих проектах прошлых лет. Да графика такого уровня не прокатила бы даже три года назад! Четыре жалких локации условны, некрасивы и примитивны не только по внешнему виду, но и по содержанию. Модели машин "нечленораздельны"! Полигоны выпадают постоянно. Текстуры нарисованы из рук вон плохо! А посмотрите на жалкие бонусы, на это подобие визуальных эффектов! Такой кошмар приходит к нам не так часто... Вообще, странно. Ведь эти же самые 3 Romans практически параллельно выпустили Rebel Trucker, в котором дела с визуальной частью обстоят лучше. Что мешало им постараться для Ultimate Demolition Derby?

Да и вообще, об этой игре мы и так сказали слишком много. Разговор пора прекратить, отделавшись вполне стандартным комментарием. Убого, к использованию не рекомендовано. Ждем следующего клона с приставочкой Derby! **Н**

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★☆☆☆☆☆☆
ГРАФИКА	★★★★☆☆☆☆☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★☆☆☆☆☆
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★☆☆☆☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★☆☆☆☆☆☆

4.3

Кшаду

...но жить будет

Ни рыба ни мясо.
Поговорка

★ Жанр RPG ★ Издатель Microsoft ★ Разработчик Mad Doc Software & Gas Powered Games
★ Рекомендуется Pentium III, 128 Mb RAM, 3D-уск. ★ Сайт игры www.microsoft.com/games/dungeonsiegeloa

"Леди Ди" полностью оправдала ожидания. Все сюрпризы линчевали еще на дальних подступах к началу работ. И поделом. Незамутненная мыслительным процессом чистота рефлексов плюс внешность мисс Вселенной (пусть даже постаревшей на два года) - вот "Формула 1" современного игростроя. Иное - ересь, и дОлжно караться по всей строгости рыночных законов.

Не рубите, мужики!

Адд-он издали на трех дисках, милосердно избавив возможных покупателей от необходимости скрести затылок немытыми руками, пытаясь извлечь из глубин содержимого черепной коробки ответ на вопрос: "Where the hell is it, I wonder?" И в самом деле, где оригинал игры, черт ее подери?! Мой, кажется, украсил рюкзак соседской девчонки (современная молодежь, как сороки, любит все красивое и блестящее). Или то был Anachronox? Впрочем, не важно. Ломать голову не пришлось, и хотя бы за это хочется выразить Microsoft благодарность.

А вот еще один "респект" отправляется в адрес Mad Doc Software за бесподобный ролик-представление компании. Особенно эффектно он выглядит на фоне унылой помпезности "микромягких". Но даже моими "респектами" сыт не будешь. Поставки полигонального "мяса" для биллгейтсовских "гастрономов" - дело куда более выгодное. "Мясо" же и в Африке "мясо".

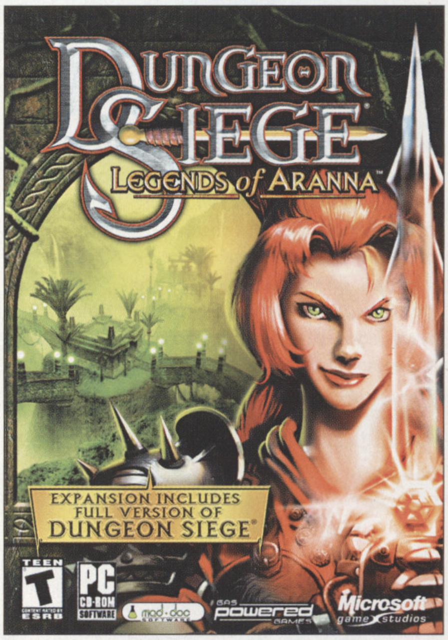
Вообще писать рецензию на DS:LoA одновременно и легко, и сложно. Легко - потому, что можно обойтись одной фразой: "То же самое, что было раньше". Сложно - потому, что одной фразой обойтись не получится. Не поймут.

Как-то в лесах вокруг деревушки крохотной Arhok развелась фауна редкостная, занесенная в книгу Красную. И было той фауны раз, два и обчелся. Но злобный старикашка, мэр деревушки, невзлюбил лесных обитателей, ибо с детства ненавидел красный цвет. И созвал он тогда браконьеров подлых. Но никто не откликнулся на его зов. Раскаялись браконьеры в грехах прошлых и поголовно подались в партию "зеленых". И только один великовозрастный оболтус, хулиган и тунеядец, пришел к мэру и поинтересовался, какого хрена тому нужно. Хрен был народному избраннику без надобности, а взалкалось ему крови фауны краснокнижной. И посулил он оболтусу-тунеядцу злата-серебра за работу кровавую. Обуял недоброго молодца демон алчности, жадность застлала глаза золотым тельцом, и в страхе бежали прочь из его души остатки разумного, доброго и вечного. О дальнейшем догадаться несложно, поэтому не стану более лить вам воду в уши. Скажу только, что тщетно пыталась Красная книга спасти обреченных. Ничего у нее не вышло. И побрела она, куда глаза глядят, да отдалась в конце концов за тридцать центов первому встречному букинисту.

Тоже мясо

Количество новых фич в игре можно сосчитать, даже не умея этого делать. Да и новыми их назвать язык поворачивается еле-еле, исключительно лишь под страхом лизания марок на конверты с требованиями в адрес Судейского комитета УЕФА повысить качество выпускаемого мыла. Например, "комплекты" (наборы предметов, которые прутики поодиночке и веники вместе), воспринимавшиеся в первоисточнике (а вы помните, где они впервые появились?!) глотками озона, в обозреваемом сабже тянут в лучшем случае на фильтрованные выхлопы "Икаруса".

Обещанный half-giant откровенно возмутил. Кроме богатырской фигуры, никакими иными талантами он похвастаться не мог. У рахита с трудом хватало сил на то, чтобы удержать в руках топорик для разделки мяса, коим любая домохозяйка владеет не хуже, чем четвертый "пень" таблицей умножения.



"It won't be an ass" оказалась симпатичной ящерицей с зубами средней крепости и длины, что позволяло ей неплохо справляться с выкусыванием блох, но более серьезные операции вставали недо-динозавру поперек горла, вызывая дыхательные спазмы, кровавый кашель и смерть.

Чем по-прежнему нельзя не восхищаться, так это внешним видом игры. Графический движок снова стал лучшим другом органов зрения, полигоны организовали впечатляющий урок эстетического воспитания, а визуальные эффекты магических заклинаний порадовали публику праздничным фейерверком.

Словом, получилось то, что получилось. Хуже сделать было сложно, лучше - и не планировалось. Любители сетевых "перпетум мобиле" проведут неплохие пару месяцев, остальные - хорошо, если пару дней. Впрочем, в наши переменчивые времена и это тоже мясо.

Н



Гужевой транспорт



"Остатки былой роскоши" утраеанской империи

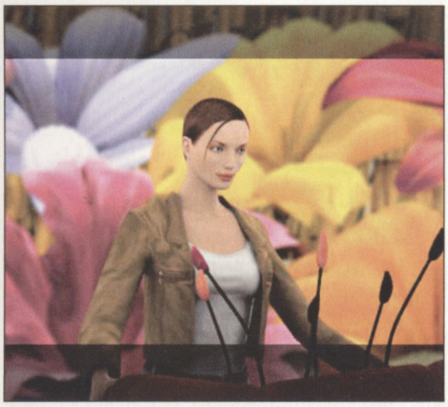
Анна ЩЕГЛОВА

По всем правилам жанра

Истинная слава состоит в том, чтобы делать то, что достойно быть описанным, и писать то, что достойно быть прочитанным.
Плиний

★ Жанр Adventure ★ Издатель Viva Media ★ Разработчик Frogwares ★ Рекомендуется Pentium III 500 MHz, 64 Mb RAM
★ Сайт игры www.frogwares.com/journey/index.htm

Вы когда-нибудь открывали никому неизвестный, затерянный в недрах Земли город? Возможно, вам приходилось летать на воздушном шаре с двигателем мощностью в одну птеродактильную силу? Ну, с шансом прославиться на весь мир хоть раз вы-то точно сталкивались? Нет? Значит, со времен Lost Eden прошло слишком много лет. Жанр изменился, в адвентюре теперь обязательно должен быть яркий женский персонаж, а мы почти успели забыть, что лучшее ездовое животное - динозавр.

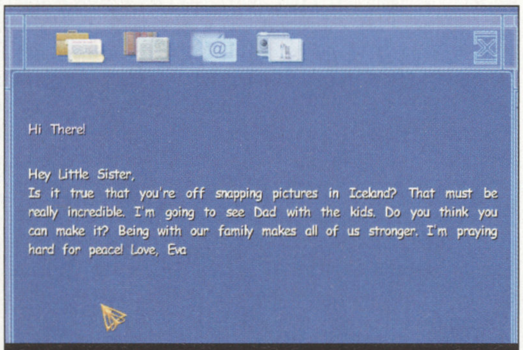


С утра день не заладился

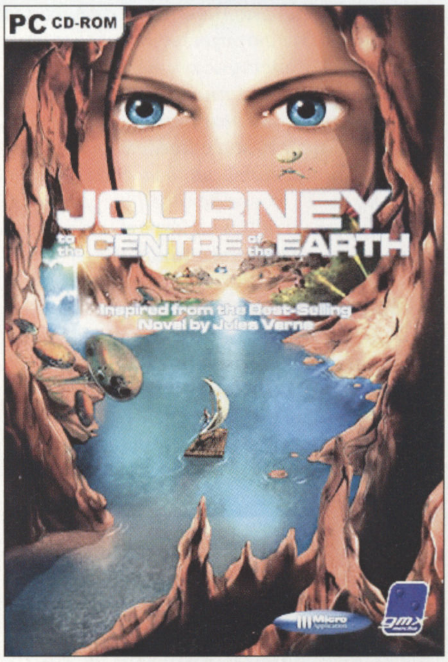
Главным персонажем Journey to the Center of the Earth стала молодая (и хорошенькая! - прим. ред.) девушка Ариана, работает она фоторепортером в известном географическом издании. В не столь далеком июне 2005 она вылетает в Исландию, чтобы сделать серию снимков. Ее вертолет терпит аварию, пилот пропадает, а в качестве средства связи с внешним миром остался лишь портативный компьютер. В такой неприятной ситуации наша Ариана посылает электронное письмо с просьбой спасти ее и, взяв из вертолета самое необходимое (аптечку, нож и веревку), отправляется за помощью в первую попавшуюся темную пещеру. Причем не просто отправляется, а целенаправленно ломится: вход туда завален большим валуном, который, правда, не выдерживает натиска винтовой лопасти вертолета (ее девушка также посчитала "самым необходимым"). В пещере обнаруживается путь в мир, расположенный глубоко под Землей, мир, наполненный необыкновенными растениями, огромными грибами, высоченными мостами и динозаврами.

Ариане предстоит найти выход из него, попутно собирая материал для своего, возможно, самого грандиозного репортажа, который мог бы изменить жизнь на всей планете и сделать девушке карьеру, ну или стать для той же карьеры огромным толчком - это уже зависит от выбранной вами концовки.

Даже глубоко под Землей компьютер способен принимать входящие сообщения, с этой функцией он справляется превосходно. Первое известие - поисковая бригада дня через два, может быть, и найдет нас. Потом милая сестричка Арианы извещает о своих планах нанести визит родителям. Далее сообщения начинают рассказывать о событиях, разворачивающихся на земной поверхности. Но где, спрашивается, письма в духе "Крепись!", "Мы обязательно спасем тебя!", "Мы мысленно с тобой!", в конце концов? Все, все приходится делать самой. А сделать придется много чего.



Письмо от сестренки: "...пропадаешь где-то в Исландии! Ну, давай, успехов!"



Беги, Ариана, беги

Путь молодой журналистки проходит через несколько игровых локаций. Лес, саванна, где водятся динозавры, пустынный пляж и алмазные копи. Все локации характеризуются немалыми размерами. К счастью, разработчики учли масштаб своего творения, и при двойном клике мышкой главная героиня побежит к указанному курсором месту, существенно сокращая время передвижения по экрану.

В затерянном мире существует только один город нехиленьких размеров, с развитой инфраструктурой, но живет в котором не так-то много человек.

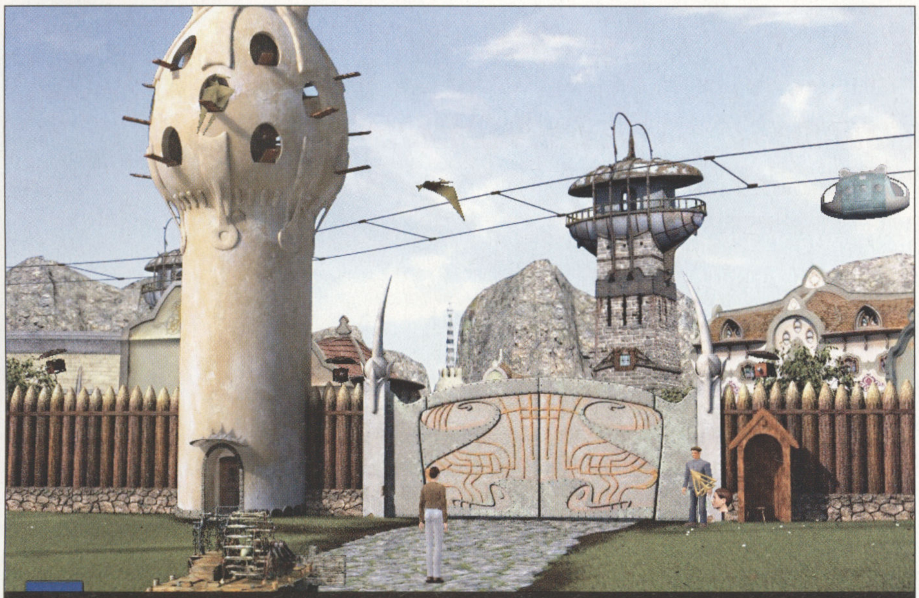
Жители Аскиама (так называется город) боятся того, что о них станет известно людям с поверхности Земли. Тем не менее, большинство обитателей Аскиама очень приветливы. Несмотря на то, что по дефолту в углу экрана висит несколько тем, доступных для обсуждения, бояться затронуть лишнюю не стоит.

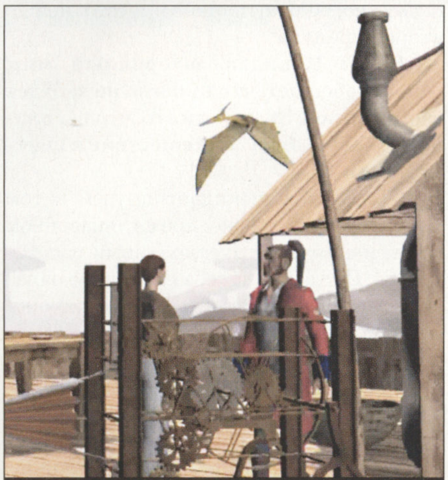
Лучший друг Арианы - ее компьютер - служит верой и правдой; помимо возможности принимать почту, он может быть энциклопедией, выдавая сведения о достопримечательностях подземного мира. Также Ариана хранит в компьютере свои фотографии, количество которых пополняется с переходом на новую локацию.

Совершая очередное, доселе неизвестное большей части населения планеты открытие, героиня будет искренне радоваться, какой замечательный материал она собрала. При этом девушка часто спрашивает разрешение на проведение съемки у местных жителей. Никакого страха или робости, все внимание сосредоточено на открывшейся перед ней сенсации.



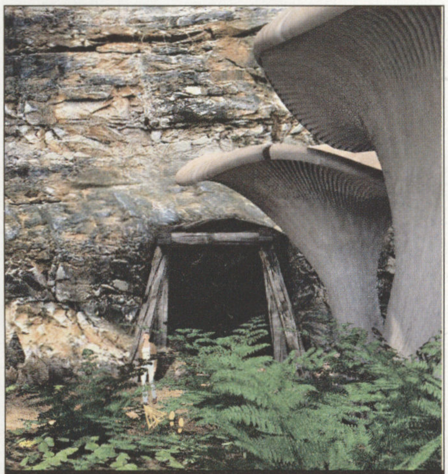
Весь мир у наших ног


Добро пожаловать в Аскиам


"Птеродактиль! Я только что видела птеродактиля!"



Тиранозавр Рекс. Мало того, что Ариана ни капельки не боится, сейчас она попытается его прогнать. Вместо крови у девушки в жилах антифриз, не иначе


Местные жители неплохо устроились, вон какие грибочки себе вырастили

Звуки музыки

Музыкальное и звуковое оформление Journey to the Center of the Earth великолепно дополняет мир, открывшийся перед игроком. Пение птиц, шелест листьев, шаги Арианы, даже писк работающего компьютера вдохновляют на дальнейшие приключения.

Озвучка персонажей в "Путешествии" выполнена самым достойным образом, в особенности, это касается голоса главной героини. Спасибо Frogwares за то, что Ариана не начинает монотонно повторять что-нибудь типа "Ничего не понимаю!", столкнувшись с очередной трудностью.

Совсем избежать алогизмов разработчикам, к сожалению, не удалось. К примеру, чтобы осветить темное помещение или что-нибудь поджечь, недостаточно просто навести на объект зажигалкой - предварительно ее нужно зажечь, выбрав соответствующую функцию "использовать".

Не обошлось "Приключение" и без паззлов, разных и интересных. То есть некоторые головоломки вполне интересные, а все остальные - "разные". "Разным" предшествует описание в замысловатой философской формулировке, и понять, что именно требуется сделать и как, не так просто.

Два пути - два результата

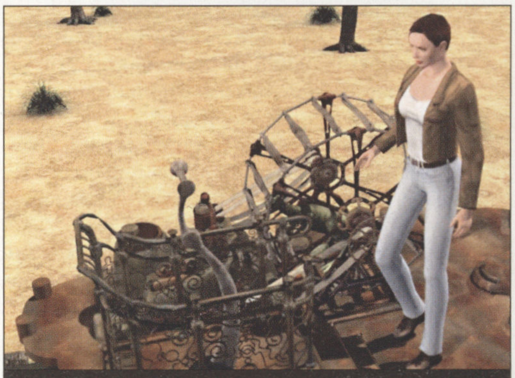
В Journey to the Center of the Earth возможны две концовки. Причем, если события разворачиваются по первому сценарию, игра заканчивается на четвертом уровне. Выбрали другой вариант - получайте два новых уровня, то есть еще несколько часов "Путешествия".

Как минимум, Journey to the Center of the Earth - это пополнение в списке достойных внимания игр-представительниц жанра adventure, жанра, который, к сожалению, не так часто радует своих поклонников. Ну а как максимум, "Путешествие" станет в стройный ряд игрушек, надолго завладевших вашим сознанием и сердцем. **Н**

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★☆☆☆	7.3
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆	
СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ	★★★★★★★☆☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★☆☆☆	


Собираем воедино элементы амулета. Задание - проще некуда


Средство передвижения на длинные дистанции. Двигатель работает по схеме "динозаврик в колесе". Малютка рептилия вкалывает за один жалкий фрукт. Ай-яй-яй, как не хорошо...


За нами следят, может, у девушки появился тайный воздыхатель? Между прочим, в этой комнате мы только что мастерски проявили один снимок

Потерялась?

Разве для одного этого не стоит объехать вокруг света?
Жюль Верн. "Вокруг света за восемьдесят дней"

Забытый жанр найден украинскими разработчиками: адвентюры и немного фантастики XIX века

Когда мы захотели поговорить с разработчиками Journey to the Center of the Earth, то нашли целых три контакта. По нашим данным, представители семейства Frogwares обыкновенных обитают в Ирландии, Франции и Украине. "Наш размерчик!" - сказали мы, оценив размах девелоперов. На вопросы "Навигатора" ответил координатор проектов Frogwares Сергей Геращенко.



Сергей Геращенко собственной жизнерадостной персоной. "Пиво можете убрать..." - сказал он. "Конечно, Сергей, уберем", - ответили мы.

***Навигатор Игрового Мира:* Расскажите немного о себе. Чем вы занимались, когда осознали себя как команду разработчиков компьютерных игр?**

Сергей Геращенко: Спасибо за интерес, проявленный к нашей игре и компании. Frogwares существует уже около четырех лет, три из которых мы занимаемся разработкой игр. Первая игра "Пять египетских статуэток. Приключения Шерлока Холмса" была закончена в сентябре 2002 года, потом мы отправились в "Путешествие к центру Земли"; вернувшись, наша команда готовит новое расследование Шерлока Холмса "Серебряная Сережка" и тренируемся в беге, чтобы успеть "Вокруг света за 80 дней".

***НИМ:* И где все-таки находится студия Frogwares: во Франции, Ирландии или Украине?**

СГ: Все создание игр от дизайн-документа до мастер-копии диска проходит в киевской студии "Фрогвейрс Украина"! Представительства компании есть во Франции и Ирландии.

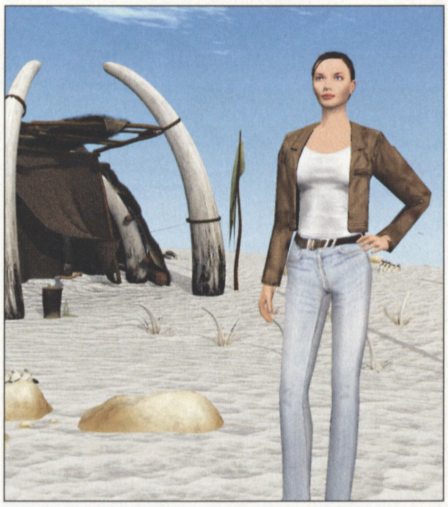
***НИМ:* Мир Journey to the Center of the Earth можно назвать каким угодно, только не маленьким. Сколько времени ушло на разработку игры?**

СГ: О да! Мы решили подарить игрокам как минимум 40 часов геймплея! На этот проект ушло порядка 10 месяцев кропотливой работы.

***НИМ:* Если мы не ошибаемся (если ошибаемся - поправьте нас), на "Игрограде" кто-то из вашей команды сказал, что "квесты с видом от первого лица позволяют игроку отождествлять себя с главным персонажем". В Journey to the Center of the Earth вы использовали вид от третьего лица. У вас в игре очень эффектная главная героиня, но были ли еще причины поменять "точку зрения"?**



СГ: Все правильно, каждая из "точек



зрения" имеет свои преимущества. Для Journey мы разработали новый графический движок, который лучше отображал красивые сцены при больших разрешениях, а также был более интерактивным, так как в игре Ариана встречается со множеством интересных персонажей.

***НИМ:* И кстати, об эффектной главной героине, с кого был взят образ Арианы? Есть ли у нее прототип в реальной жизни?**

СГ: Образ героини был создан и продуман сценаристом, поэтому единого прототипа не существует.



Не иначе миссис Ауда, подружка Филеаса Фогга, собственной персоной

***НИМ:* В Journey to the Center of the Earth возможны два финала. Первый ведет главную героиню к славе и популярности, второй же демонстрирует ее благородство и преданность новым друзьям. Какая из двух концовок нравится больше вам самим?**

СГ: Вся суть игры в эмоциональном развитии главной героини, в постоянной внутренней борьбе между эгоистичным тщеславием и переживаниями за будущее уникальных цивилизаций гигантов и людей, живущих в центре земли. Мы даем право выбора игроку, но полностью прочувствовать характер главной героини можно, только прожив вместе с ней до второго финала.

***НИМ:* Покидая затерянный мир, Ариана обещает, что никогда не забудет своих друзей. Значит ли это, что вы планируете еще одно "Путешествие к центру Земли"?**

СГ: Ариана покидает друзей в том реальном и, в то же время, сказочном мире, и ей очень грустно с ними расставаться. На самом деле, этот вопрос задают почти все игроки. Ну мы, в свою очередь, что-нибудь придумаем...

***НИМ:* Сейчас ваша команда работает над еще одной игрой "по мотивам" - "Вокруг света за восемьдесят дней". Расскажите о ней поподробнее, пожалуйста. И что вы подразумеваете под "революционно новым типом адвентюр, совмещающих размах графики с захватывающей технологией реального времени"?**

СГ: Это принципиально новая игра, основные уникальные моменты которой пока являются конфиденциальной информацией. В основе сюжета, конечно же, будет путешествие вокруг света за 80 дней, вокруг мира, пропитанного духом изобретательства, и странных фантастических механизмов конца 19 века на фоне культуры различных народов. В игре будут использованы лучшие элементы жанра стратегических игр: action, simulation, adventure, что именно и создаст эту уникальность.

***НИМ:* И для последнего пункта интервью мы подготовили вопрос абстрактный. Что для вас является идеальным квестом?**

СГ: Идеальный квест - это игра, которая нравится покупателям, журналистам и ребятам, которые ее сделали!

Спасибо. Всем читателям большой привет от ребят из "Фрогвейрс Украина"!

Интервью подготовила Анна ЩЕГЛОВА

Канцероген

Кшаду



Это он мокрый от слез
(фраза из фильма)

ТАЛИСМАН

★ Жанр **RPG** ★ Издатель **Бука** ★ Разработчик **Antitank** ★ Рекомендуется **Pentium III 600, 128 Mb RAM, 3D (8 Mb)** ★ **Сайт игры www.buka.ru**

Избушка На Курьих Ножках бежала стипль-чез на Олимпийских играх – факт, известный даже сборщикам металлолома. Говорят, когда об этом рассказали Ле Карбюзье, того чуть удар не хватил. То, что главное – не победа, а участие, легендарный французский архитектор, по-видимому, не знал. И все равно его можно понять. Вместо святой утилитарности – грубый натурализм. Это уже не стиль, а извращение.

Но граду Кияжу не повезло еще больше. Он вляпался в компьютерную игру "Талисман" от компании Antitank, где и сгинул вместе со всем жилищным фондом, построенным, как водится, без единого гвоздя. От истории сильно попахивало вредительством. С насиженных мест по тревоге был срочно поднят спецназ и отправлен чинить препятствия. Звездюлей по традиции огребли невинные. Однако перед смертью успели поведать миру истину.

Тяжелый случай

Иван. Витязь и герой. Орлиный взгляд, кухонный тесак в руке и трупы товарищей вокруг. Кто-то должен ответить за геноцид!

Ирина. Амазонка. В Бразилии была один раз в прошлой жизни проездом из Зимбабве на Северный полюс. Берегла честь смолоду, но потерпела неудачу. Обидно.

Данко. Разбойник. Воспитан княжеской "братвой". Злой, но сердце доброе. Лишил Ирину чести. Объявлен в розыск полицией Манауса (*Манаус – город в Бразилии, административный центр штата Амазонас – прим. типографии*).

Ольга. Знахарка. Скоммуниздила Кияж, но не специально. Куда спрятала - не помнит, поэтому находится в творческом поиске. Шерше, родная, может, что-нибудь обрящешь.

Идеи зрели в натруженных мозгах, словно пальмы в Антарктиде. Вдохновения ради изучили фотоальбом "Кижи: навстречу XXIV съезду КПСС". Брежнев впечатления не произвел, зато дома понравились. Задумали тогда думу, но Doom'а не вышло. Решили обойтись brainf***ing'ом, замаскировав его под Diablo. Получилось замечательно. Все, кроме маскировки и "Диаблы". От последней остались лишь рога, хвост и записка: "В моей смерти прошу винить Билла Гейтса". Следствие чесало репу недолго. Случай был яснее месяца в полнолунье: злостная халтура в особо извращенной форме. Одновременно возмутилась СЭС: количество багов превышало предельно допустимую норму в 864 раза. Дело передали в прокуратуру, но промахнулись, и оно ушло "на золото". Ночные кошмары приготовились штурмовать сны ни о чем не подозревавших геймеров.

Однако работа есть работа. Журналу нужна рецензия. Даже если речь идет не об игре, а о новом виде психотропного оружия. Из редакции заказной бандеролью прислали скафандр и теплое напутствие: мол, покойся с миром, дорогой товарищ, ты навсегда останешься в наших сердцах. Зря они так, конечно, но я не обиделся: их можно было понять. Глоток приправленного "Моментом" воздуха на прощание (не правы те, кто говорят, что перед смертью не надышишься – надышишься, и еще как!) – и запускаю инсталлятор. "Талисмаааан"! Я иду к тебе-ее!

Все выше, и выше, и выше!

Странно, но картинка выглядит вполне пристойно. Травка зеленеет, озимые колосятся, листочки трепещут на деревьях, аки душа перед первым свиданием... Художники постарались, отыграли роль на "четыре с минусом". Заодно слопали весь фонд заработной платы, поэтому на других "актеров" денег уже не хватило. В итоге пришлось "противотанковым" передвижникам отыгрывать еще и за них: писать сценарий, программировать, оптимизировать код, заниматься озвучкой. Результат получился соответствующим: не то, что танк от стыда сгорит – авианосец со страху утопится!

Да какие, к черту, игровые фичи!? Просто посмотрите, как мерзко сучит ножками протагонист, пытаясь сдвинуть с места очередное нагло выросшее на его дороге дерево! Как безбожно тормозит игра вне зависимости от выставленного разрешения, качества графики, прозрачности-непрозрачности объектов на машинах любой конфигурации (Celeron 2000, GF 440 MX, 512 Mb DDR у меня; судя по высказываниям на форумах, похожие проблемы и у куда более мощного железа). Как боевой азарт заводит героя в такие дебри, что он просто-напросто перестает реагировать на какие бы то ни было команды! За время же загрузки "сейва" можно сбегать до ближайшей "ночнухи", купить там паленого самогона и с горя отравиться (не факт, кстати, что "сейв" при этом успеет загрузиться).

Впрочем, если вы настаиваете, то... У персонажа имеются три атрибута (Сила, Ловкость, Выносливость) и три навыка (Ближний бой, Дальний бой, Магия), которые растут по мере их использования. Еще у него есть рейтинг, который увеличивается по мере роста атрибутов и навыков. А сам он зеленый! Бабушка, бабушка, почему у тебя... Ай!

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★☆☆☆☆☆☆☆☆	2.5
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★☆☆☆☆☆☆☆☆☆	
РЕАЛИЗМ	★★★★★☆☆☆☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★☆☆☆☆☆☆☆☆☆	

У озера. На первом плане виден хазарин Салават - союзник. Бедняга застрял между ящиков. Кстати, в водоем лучше не соваться - утонешь. Под стрелы Салавата тоже - убьет. Не посмотрит, что коллеги



Город пахарей. Бояре скромно попрятались. Не хотят компрометировать население



Chaos Mage

Новые приключения Фауста

★ Жанр RPG ★ Издатель Atari ★ Разработчик BioWare ★ Рекомендуется Pentium IV 1,3 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)
★ Сайт игры nwn.bioware.com/underdark

Чем отличается обычный D&D'шный приключенец от эпического героя? Что это же такое - "эпический герой"? Какой смысл заключен в самом понятии "эпический"? Чем маг 21 уровня отличается от мага 20 уровня? А как насчет воина? По всему миру барды могут петь о славных или ужасных делах знаменитых героев, но только песни о действительно выдающихся личностях живут сотни, а то и тысячи лет. Этих людей (эльфов, гномов и т.п.) знают все. Их имена стали нарицательными. Много ли таких героев? В мире Forgotten Realms все знают, кто такой Эльминстер. А еще кто? Почему они не видны? Почему песни поются все больше о деяниях героев древности, а не о современниках?

Нет, эпические герои здесь, среди нас. Просто "эпический" не всегда означает буквально "герой эпоса". Их деяния могут быть скрыты от обывателей, но от этого они не становятся менее величественными. Кроме того, обитатели игрового мира могут только догадываться о могуществе героев этого мира - понятие "уровень" им не известно. Является ли тиран-правитель соседней Темной Империи Зла воином 15 уровня или анти-паладином 25-го? Никто не знает. Про такого героя известно лишь то, что он воплощение Зла и непобедим в бою...

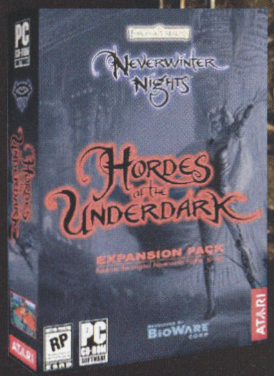
Так что же делает простого D&D'шного искателя приключений героем эпоса? Простой переход за пределы изначальных 20 уровней? Возможно, но до 21 уровня еще надо дожить, и переход совсем не прост. Впрочем, вы скоро ощутите все это на собственном опыте.

За гранью

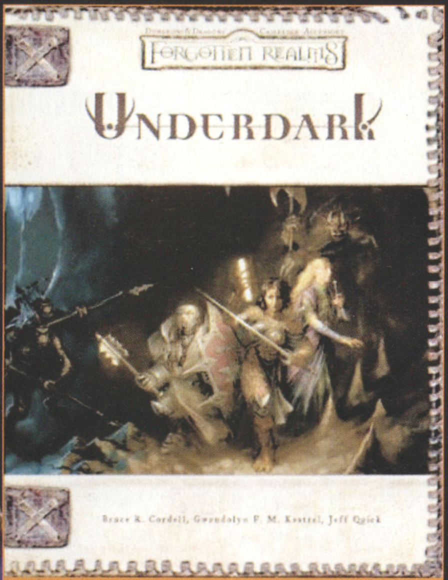
Все мы не любим ограничения роста наших персонажей. Тем не менее, такое ограничение в виде максимально возможного уровня встречается сплошь и рядом. Взять хотя бы последние примеры - The Temple of Elemental Evil с его максимальным десятым уровнем или Knights of the Old Republic с более традиционным, но также быстро достигаемым двадцатым. В своем первоначальном виде движок NWN под названием Aurora поддерживал максимум двадцатый уровень, в который игроки упирались задолго до конца первой официальной кампании. Первое официальное расширение - Shadows of Undrentide - принесло с собой много новых возможностей, но потолок роста остался на месте. В HOTU все иначе. Обновленная Aurora поддерживает персонажей 60 уровня! А если вспомнить, что персонаж может иметь до трех различных классов... возможны персонажи суммарного 180-го уровня! Это ж сколько монстров надо перевести на экспу, чтобы стать таким... э... монстром. Но как было упомянуто (в шутку!) в одном из номеров журнала Dragon, есть отличный источник экспы для эпического персонажа - другие эпические персонажи!

Вначале было...

Приходилось ли вам читать занимательный текст под названием "100 вещей, которые я сделаю, когда стану Темным Властелином"? Темная эльфийка Valsharees явно его читала и не собиралась идти по стопам бесчисленных неудачных претендентов на мировое господство. Первое, что она сделала, сколотив армию в глубинах Подземья, - сотворила заклинание, при помощи которого хотела определить личность того, кто имеет достаточный потенциал, чтобы помешать ее планам. Стоит ли удивляться, что сия могущественная магия явила ей лицо нашего героя? Узнав, откуда исходит угроза миру, Valsharees послала по вашу душу отряд убийц, дабы покончить с проблемой еще до того, как она встанет во весь свой 20+ уровневый рост. Действительно, зачем ждать, пока герой прокачается, если можно взять его тепленьким, мирно спящим в своей постели? Идея была хороша и даже могла привести к успеху, но не тут-то было... Все это и многое другое нам покажут в виде сюжетных вставок на движке - выглядят впечатляюще!



Кто бы мог подумать, что приключения начнутся с такого заезженного сюжетного хода, как изъятие у героя всех его шмоток (голдбоксовый Curse of Azure Bonds, Baldur's Gate 2)? Ну, мне-то с моим свеже сгенеренным персонажем не страшно, а какого ветеранам терять нажитое непосильным трудом в донжонах? А вот так! Герой просыпается в своем номере таверны The Yawning Portal (знаменитейшее, между прочим, место, даже в литературе неоднократно воспетое), что в городе Waterdeep (Sword Coast, Faerun, Forgotten Realms), и обнаруживает две вещи: а) у него ничего нет, кроме книги с описанием его подвигов и сувенирного ножика, даже одежда пропала; б) в номере находится посторонняя дама, к тому же темная эльфийка, явно собирающаяся посмотреть, что у героя внутри при помощи кинжала, с которого капает крайне неприятная зеленая субстанция. Если ваш герой - маг, то вы попались. У него нет заклинаний. Вот и приходится начинать путь к эпическим вершинам с наглядного урока о



Обложка Epic Level Handbook





Эпическая магия в действии - на 125 хитов стукнул бедного демона!

том, что даже высокоуровневый персонаж, которого застали врасплох, - кандидат в мертвые герои.

Из-за потери имущества расстраиваться не стоит. С первого же уровня первого донжона на героя обрушивается водопад магических шмоток и денег... даже раньше - прямо за дверью самой первой комнаты. Очень быстро мы узнаем, что местный массовик-затейник, безумный маг Halaster (между прочим, он Wizard 25/Archmage 5) пропал. Без его чуткого руководства монстры, населяющие колоссальный донжон Undermountain прямо под городом, передрались, а темные эльфы, обитающие еще глубже, получили легкий доступ наверх, в Waterdeep, и причиняют немалые проблемы. Вообще-то HOTU - не первая компьютерная ролевка, переносящая действие в Undermountain. Многие из нас тут уже были, в легендарной Eye of the Beholder I. Тогда тоже Лорды города Waterdeep собирали героев на помощь, с тех пор традиция сохранилась: чуть что - кличут приключенцев разгребать ситуацию. Настал черед нашего нового героя, и эта история заведет его гораздо дальше, чем он хотел бы...

Кто

На задней стороне обложки почти всех выходящих сейчас руководств по настольному D&D или d20 System большими буквами пишут что-то вроде "New Feats! New Spells! New Prestige Classes!". Все это можно сказать и о HOTU. Новых фитов и заклинаний, даже новых умений (!) может быть даже слишком много. Концепция престижных классов, дебютировавшая в Shadows of Undrentide, получила свое естественное продолжение. Персонаж может свернуть с проторенной дороги базовых классов на один из шести новых путей развития. Это Champion of Torm (воин с паладинскими способностями), Dwarven Defender ("варвар наоборот"), Weapon Master (воин, заточенный под один вид оружия), Shifter (друид, специализирующийся на самопревращениях), Pale Master (некромант), Red Dragon Disciple (постепенно трансформирующийся в полудракона). К сожалению, среди этих классов не оказалось моего любимого Arcane Trickster, и посему я ограничился базовыми классами. Кстати, впервые появился один с особенностью "Spellcasting: +1 level of existing class" - Pale Master, отчасти сохраняющий прогрессию заклинаний первоначального класса. Но это не тот класс, который мог бы привлечь большинство "практикующих" магов.

Если до выхода HOTU любители прокладывать себе дорогу при помощи хорошо подвешенного языка качали только умение Persuade, то теперь к нему добавились Bluff (умение обманывать и вообще водить вокруг пальца) и Intimidate (умение угрожать и запугивать). Оно, конечно, хорошо, но вот скиллпойнтов больше не стало, и персонаж соответствующей направленности должен планироваться еще более тщательно.

Эволюция NWN местами напоминает эволюцию MMORPG. Например, тем, что в HOTU появилась возможность крафтерства. Два новых скилла - один для создания оружия, а другой - для брони. Фиты для магических свитков и волшебных зелий. Все это имеет ценность не столько для игры в официальную кампанию, сколько для авторов модулей и создания перманентных миров на основе NWN. При помощи упомянутых умений можно даже изменять внешний вид вашего оружия и доспехов! Вот это действительно может здорово пригодиться в многопользовательской игре!

Вы можете перенести в HOTU уже готового персонажа, а можно создать нового и тут же получить экспу для роста вплоть до 15 уровня - есть простор для творчества. Кстати, сюжет игры предполагает, что вы - герой Shadows of Undrentide, а не NeverWinter Nights... Лично я сделал нового персонажа - эльфа Wizard 12/Rogue 3 (основной упор на магию, но Evasion, Uncanny Dodge I и полезные скиллы очень пригодились). При создании нового персонажа в вашем распоряжении портреты, и это здорово - по-настоящему симпатичных лиц в NWN все еще очень мало!



Как

Прежде всего, игра радует хорошим балансом. "Тупого мочилова" мало - бои требуют стратегического мышления и тактического расчета. Сражения уравновеши-



ваются многочисленными и разнообразными головоломками и прочими паззлами, начиная от самых примитивных задачек и заканчивая великолепной охотой на Мимика. Все это сдобрено сильным сюжетом. Не раз и не два, достигнув очередной цели в игре, вы обнаружите, что только что решенная проблема была лишь частью чего-то большего и гораздо более зловещего. Есть еще две составляющие игрового процесса. Первая - это атмосферность. Множеством мелких деталей (например, планарным жаргоном в некоторых местах) дизайнеры BioWare создают иллюзию присутствия в игре, достоверности происходящего и сопричастности. Вторая составляющая - юмор. Надписи на памятниках великому Jonah the Unlucky и другим славным деятелям прошлого на втором уровне Undermountain подарят вам несколько минут здорового смеха. В бою тоже бывает весело, когда нападающие Огры кричат "Death to da smart folks!", а разумный меч в вашей руке время от времени комментирует бой примерно в таком духе: "I love the elf blood taste in the morning, oh yes!"

Геймплей претерпел изменение, обретя множество удобностей. Например, вам не обязательно будет тащиться с "награбленным" добром обратно в населенный пункт для сдачи "металлолома". На относительно раннем этапе игры вы можете стать обладателем портативного магазин в виде сосуда с джинном-торговцем. Правда, это не избавляет вас от странной ценовой политики игры, ну да ладно. В деньгах особого недостатка в HOTU не наблюдается, и финансовый кризис вам не грозит. Кстати, покупать там особо нечего: на почти любую купленную шмотку довольно скоро находится такая же и даже еще лучше, совершенно бесплатно подбираемая в луте с очередного монстра. Чуть не забыл - в игре есть настоящие мантии и робы для магов! Теперь осталось добавить плащи (на форуме BioWare фанаты ноют об этом со дня выхода NWN), и будет совсем здорово.

Есть, правда, в игре два места, куда финансы уходят со страшной скоростью: на апгрейд оружия (Longsword +10 - мечта манчкина?) и… почти в самом конце игры вам понадобятся ну… сотни и сотни тысяч!

К дополнительным удобствам можно отнести артефакт со свойствами Mark/Recall - больше не будет унылой беготни по давно пройденным уровням донжонов!



И тут джедаи!!

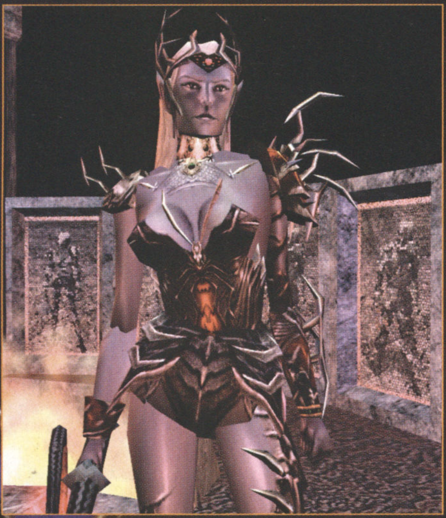
С кем

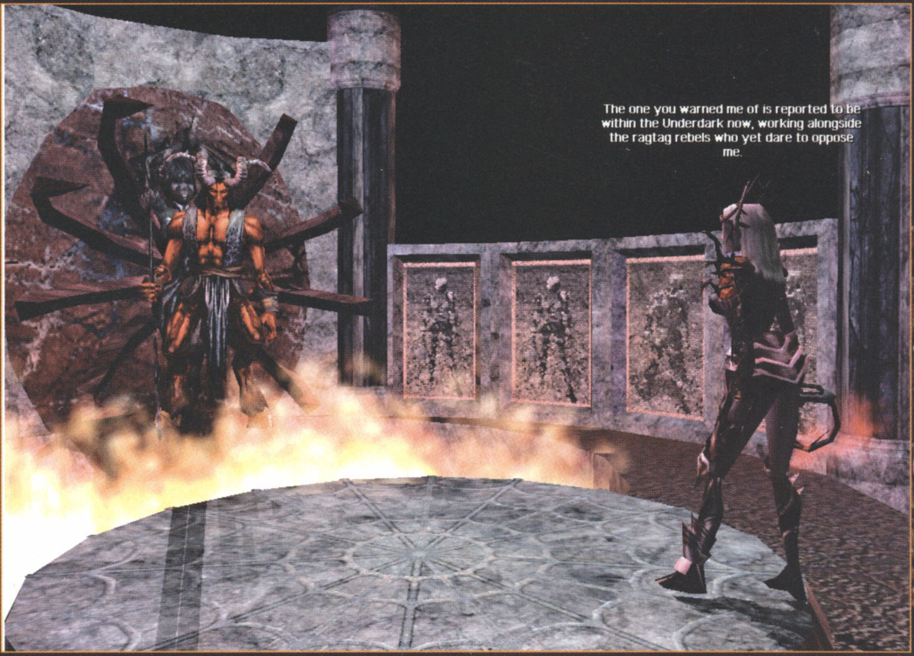
В первой кампании NWN с NPC-помощником было довольно трудно иметь дело. Теперь эти времена в прошлом. Невероятно расширились возможности управления NPC и даже вызываемыми монстрами. В разговоре с ними можно детально обсудить планы на будущее и обговорить тактику боя. Теперь можно попросить барда-NPC провести идентификацию всех ваших находок или дать распоряжение магу насчет применения заклинаний в сражении.

HOTU немного отходит от ставшей привычной схемы PC+помощник первой и второй кампаний. В новом расширении с главным героем могут отправиться сразу два NPC. Плюс familiar/animal companion. Плюс вызванные монстры. Таким образом, партия разрастается до весьма внушительных размеров. Кроме того, эпический маг может почти что своими руками соорудить себе верного помощника в приключениях - собственного голема (новейшей модели Shield Guardian - рекомендовано лучшими големостроителями). Этот верный помощник и защитник будет сопровождать вас до самого конца. К двум дракончикам из Shadows of Undrentide (pseudodragon и faerie dragon) добавился новый familiar - eyeball - портативный бихолдер! Must have для любого злого волшебника!

По ходу сюжета вам предстоит не раз встретиться с героями первой и второй официальных кампаний NWN - порой при весьма неожиданных обстоятельствах. Это радует - NWN постепенно перерастает в нечто большее, чем просто одиночная игра, - появляются традиции. Упомянутые NPC могут отправиться с вами в дальнейшее путешествие, а могут и просто напасть - многое зависит от вашего поведения.

NPC в игре подчас выглядят и действуют как живые. Есть даже романтическая сюжетная линия (на мой взгляд, несколько слабее, чем в Baldur's Gate II) и сюжетные разговоры между NPC. Между прочим, концовка игры кое-чем напомнила мне концовку Pool of Radiance (не того относительно недавнего убожества, а старой голдбоксовой игрушки). Так что мой вам






Там груды золота лежат, и мне они принадлежат

совет - не стоит игнорировать NPC и считать их просто винтиком в вашей монстроперерабатывающей машине.

Чем

Достигнув 21 уровня в одном из классов, вы получаете доступ к ряду действительно эпических возможностей. Хотя они реализованы, не в точности следуя букве настольного D&D, тем не менее, впечатляют. Взять хотя бы эпического волшебника. Эти способности дают ему возможность легко пробивать spell resistance врагов, кастовать заклинания у них под носом, не боясь получить в ответ attack of opportunity и, наконец, творить эпические заклинания. За пределами магии девяти базовых кругов лежит область неизведанного. Как архилич Векна дошел до возможности пошатнуть основы Вселенной? Как маг Рейстлин сумел бросит вызов богам? Истинные Заклятья, Предначальный Язык, Змей - всего лишь разные способы описать или одушевить основу Мироздания - эпическую магию. Это не просто бросание огненных шаров или вызов монстров. Это - непосредственная манипуляция с основой Бытия. И теперь все доступно вашему герою. Hordes of the Underdark включают в себя шесть эпических заклинаний. Каждое из них может быть взято в качестве фита на 21+ уровне базового класса или 11+ престижного класса при условии, что персонаж имеет определенное количество пунктов (а не итогового значения) в умении Spellcraft:

- ◆ ***Dragon Knight*** (Spellcraft 22, вызывает большого красного дракона);
- ◆ ***Mummy Dust*** (Spellcraft 15, вызывает могущественную мумию);
- ◆ ***Greater Ruin*** (Spellcraft 15, наносит 35d6 повреждений);
- ◆ ***Hellball*** (Spellcraft 32, четыре стихии наносят в сумме 40d6 повреждений по зоне поражения);
- ◆ ***Epic Mage Armor*** (Spellcraft 26, +20 AC);
- ◆ ***Epic Warding*** (Spellcraft 35, damage resistance 50/+20).

Каждое из этих заклинаний может быть использовано по разу в день. Если вы думаете, что это предел эпической магии, то ошибаетесь. Это предел такой магии в HOTU. По понятным причинам в игру не перекочевали такие "монстры", как Vengeful Gaze of God (наносит 305d6 повреждений) или Dragon Strike (вызывает десять драконов вместо одного), - все еще впереди!



Кого

Для воина 40-го уровня не составит труда выкосить многотысячную армию орков 1-го уровня в одиночку. Подвиг, достойный стать частью эпоса? С точки зрения внешнего наблюдателя - несомненно. Но для самого этого воина - скучно, да и экспы мало. Скорее всего, он выйдет из боя, не потеряв ни одного хита. Замена орков на темных эльфов или бихолдеров усилит сложность задачи, но вряд ли вызовет больший интерес. Эпос рождается только в битве с достойным (уникальным) соперником. Гераклу подавай Гидру, а Илье Муромцу - древнего красного дракона Горыныча или лича Кощея.

Эпическим героям нужны эпические противники. Мифриловые и адамантиновые големы, демиличи и драколичи (жуткая тварь!), теневые драконы, демонические пауки-охотники, бихолдеры и иллитиды - вот далеко не полный список ваших новых... жертв? Не будьте излишне самонадеянны. Время от времени среди советов игры (появляются при сохранении или загрузке игр, как обычно) проскальзывает такая фраза: "Если Ваш Armor Class ниже 30, то вы будете умирать в бою... часто!" Ближе к концу игры партия, как мясорубка, пропускает через себя орды balor'ов и pit fiend'ов, не говоря уже о более мелких тварюшках. Но чувство полной неуязвимости так и не появится - на самого крутого героя всегда найдется кто-то, еще более могущественный.

Что дальше?

Достигнут ли предел движка Aurora? Даже подправленная графика выглядит устаревшей - модели уж больно угловаты. Но не графика - самое важное в игре. Игровой процесс кампании показал, что возможности еще далеко не исчерпаны. Вместе с упомянутыми нововведениями появившиеся тематические tileset'ы (темноэльфийский, город mind flayers, туннели бихолдеров и ледяные пустоши) и наборы команд для встроенного скрипта дадут новый импульс народному творчеству создателей модулей. NWN жива и будет здравствовать еще очень долго!

P.S. Если вы не поняли смысл названия статьи, то поиграйте в Hordes of the Underdark подольше и, надеюсь, поймете.

Н



Новости CONNECT

Horse With No Name
Алексей РАТУШКИН
Андрей ЕГОРОВ
Юрий ПАШОЛОК

Аниме по MMORPG

Японская компания Gung-Ho Entertainment совместно с Gravity Corporation приступила к экранизации крайне популярной на Востоке MMORPG Ragnarok Online, которая сама родом из Кореи.



Уже объявлено о том, что Мьонг Джин, создатель серии комиксов по Ragnarok Online, займется созданием набросков всех героев будущего аниме. Также известны имена директора сериала, продюсера и человека, ответственного за дизайн героев. Ими стали Сейдзи Киси, Йосиюки Асаи и Кендзи Синохара соответственно. Появится же сериал на японском телевидении весной 2004 года.

Ragnarok Online не вызвала особого интереса среди западных игроков, зато в Японии насчитывается свыше трехсот тысяч подписчиков. Ну а самая огромная армия фанов этой игры расквартирована в Тайване - там в нее играют более 1,6 миллионов человек. - *А.И.*

Sigil Games продолжает привлекать таланты

Компания Sigil Games Online расширяет штат сотрудников, работающих над разработкой массированной мультиплеерной онлайновой игры нового поколения.



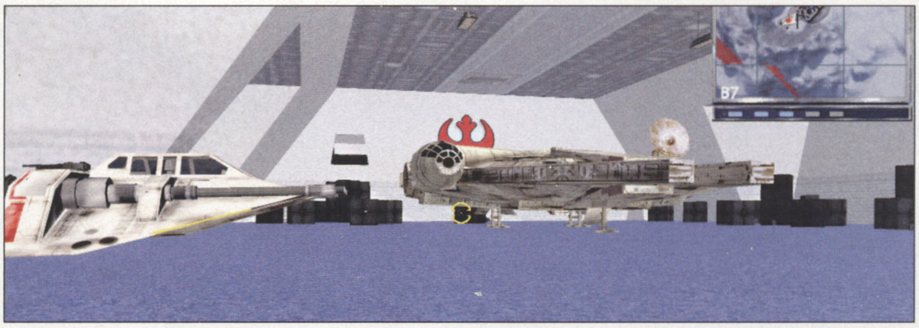
На этот раз прибавилось четыре специалиста: Дэн Бовэ (ведущий художник, в 1989 году он получил награду "Eagle" за лучшую обложку для Favorite Comic Book), Бром (концепт-арт, ранее участвовал в разработке Dungeons & Dragons и DOOM II), Дон Мэйц (концепт-арт, ранее работал в Sony Online Entertainment) и Том Кинг (пользовательский интерфейс, разрабатывал EverQuest). Какие-либо детали касательно первой игры от Sigil пока не известны; ранее мы уже сообщали, что компания получила права на название Vanguard: Saga of Heroes. - *HWNN*

Снова Star Wars, снова онлайн?

В декабре по Сети начал бродить весьма интересный слух (авторство принадлежит крупнейшему фанатскому сайту Theforce.net). Похоже, что Лукас и Ко намерены создать мультиплеерный шутер в стиле Battlefield 1942. Конечно же, по вселенной Star Wars. Предполагаемое название - Star Wars: Battlefront.

Неназванный представитель Lucas Arts подтвердил, что проект очередной "звездновойновской" игры действительно разрабатывается, но не стал уточнять ее возможную жанровую принадлежность. Новую информацию мы услышим не ранее начала следующего года.

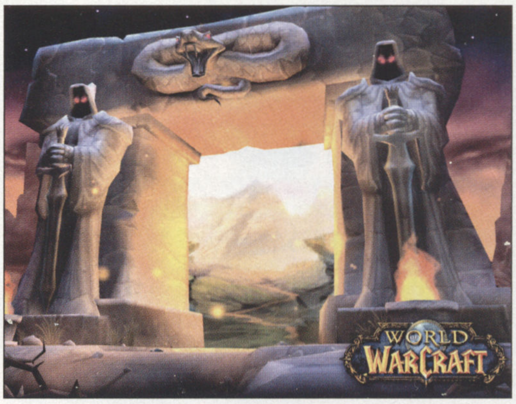




Кстати, посмотрите на скриншоты. Нет, они не из гипотетической Battlefront. Это мод для Battlefield 1942, называется Galactic Conquest. Не один только Лукас способен мыслить творчески, знаете ли. - *А.Р.*

Крафтерство в World of Warcraft

Появилась первая информация о возможностях игроков WoW создавать что-либо собственными руками. Все скиллы разбиты на две больших категории - собирательство и собственно производство. Первая группа связана со сбором исходных необработанных материалов, а вторая - с их переработкой во всякие полезные вещи. Как правило, скиллы будут разбиты на пары. Так, например, для выделки предметов с помощью умения кузнеца потребуются материалы, которые можно добыть с помощью умения шахтера. Причем наличие обоих "спаренных" умений не обязательно. Так алхимик сможет использовать для изго-





Кузнец за работой

товления выпивки растения, купленные у травника.

Для производства любого предмета понадобится специальный рецепт с перечислением необходимых ингредиентов. Многие рецепты можно будет получить у NPC, обучающих соответствующему скиллу. Также их можно будет купить у торговцев или поднять в луте, остающемся после убитых монстров.

А теперь о самом вкусном. В WoW крафтинг будет принципиально отличаться от того, что мы наблюдаем в других MMORPG тем, что здесь не будет неудачных попыток. А значит, не будут даром пропадать ценные полуфабрикаты, которые иногда придется добывать с риском для жизни в весьма опасных локациях. Как видите, просто возделывать огород у городских стен и ощущать себя крутым не получится.



Скиллы инженера



Меч, как говорится, "хэнд-мэйд"



Крафтер в разрезе

При наличии нужных материалов рецепты будут срабатывать в 100% случаев. Не придется и экспериментировать с перебором ингредиентов в поисках новых рецептур или нарывать нужную информацию в интернете.

На сегодня в игру внедрены следующие крафтерские скиллы: Alchemy, Blacksmithing, Engineering, Leatherworking, Tailoring, Cooking, Herb Gathering, Mining. - *HWNN*

Анонсирован новый адд-он к Everquest

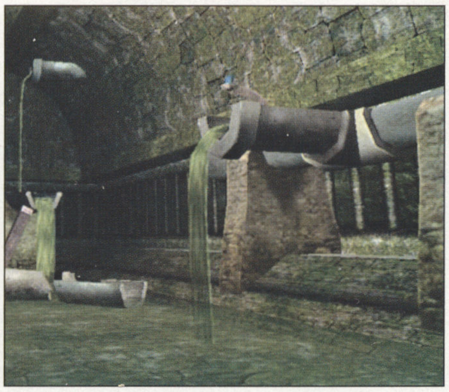


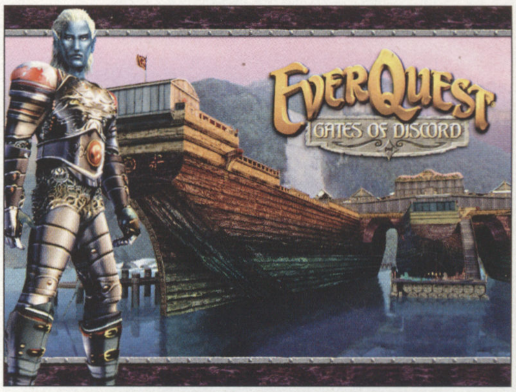


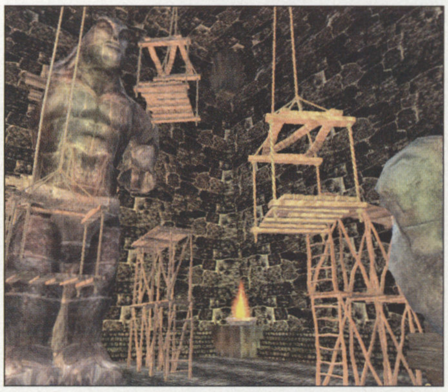
Sony Online Entertainment Inc. объявила о скором появлении в продаже очередного адд-она Gates of Discord к одной из самых популярных MMORPG мира - EverQuest.

Суть адд-она заключается в том, что был обнаружен новый континент Taelosia, расположенный к западу от Antonica. Но донесения скаутов вселяют больше тревоги, чем радости. Их глазам предстала мертвая и изуродованная невиданной и необъяснимой силой земля. Так что The Wayfarers Brotherhood объявила о наборе настоящей армии добровольцев, которые отправятся изучать новый континент.

Искателям приключений предстоит исследовать катакомбы, болота и руины



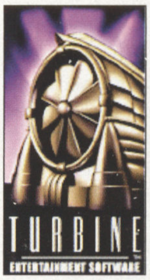




нового континента. Найти множество артефактов сгинувшей цивилизации, и, конечно же, встретиться лицом к лицу с проснувшейся силой Разногласия.

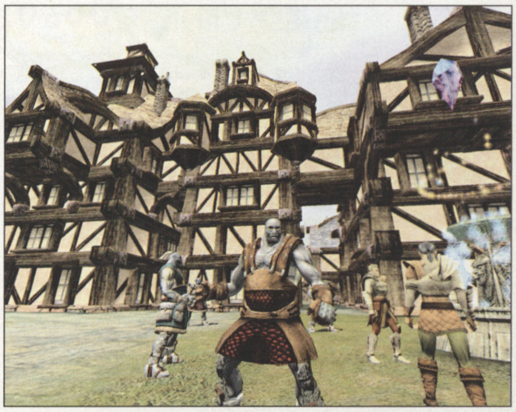
Разработчики обещают предоставить в пользование игроков новый континент, состоящий из двадцати зон (в том числе и один большой портовый город) для персонажей выше пятидесятого уровня. Также обещан и новый класс - Berserker, крошащий врагов в капусту огромным двуручным топором. И, конечно же, масса новых врагов, NPC, квестов, предметов, скиллов и заклинаний. - *А.И.*

Рев турбин



Наибольшую активность среди девелоперов MMORPG за отчетный период проявила британская компания Turbine Entertain-ment Software Corpo-ration.

Во-первых, она объявила о том, что исполнительным продюсером проекта Middle-Earth Online назначен ветеран игровой индустрии Владимир Ста-ржевский. В его обязанности входит руководство разработкой и запуском игры, основанной на вселенной



книг "The Lord of the Rings" Толкиена.

Владимир работает в индустрии около десяти лет. В его послужном списке - должность главного продюсера и менеджера компании Vicarious Visions, Inc. Под его руководством были подготовлены и изданы Tony Hawk Pro Skater 4 и Spider-Man 2: Enter Electro (последняя удостоилась титула PlayStation Greatest Hit и была продана в количестве свыше миллиона экземпляров). Еще раньше Старжевский был директором "заокеанского" отделения разработчиков компании Papyrus, Inc. (игры серии NASCAR).

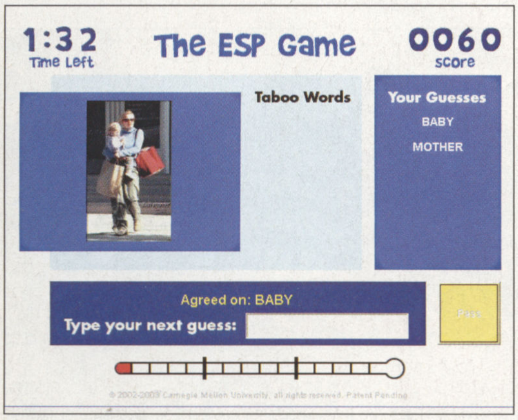
Ну а во-вторых, компания Microsoft объявила о продаже прав на торговую марку Asheron's Call. Продается не только сам бренд, но и права на уже выпущенные Asheron's Call: Dark Majesty и Asheron's Call 2: Fallen Kings. Покупателем является Turbine Entertainment Software Corporation, разработчик названных выше игр.

Судя по всему, причиной, побудившей Microsoft избавиться от бренда, все-таки стал спад интереса к серии. Несколько тысяч человек на всех серверах (если быть более точным, от трех до четырех тысяч) для такой MMORPG, как Asheron's Call 2: Fallen Kings, является откровенным провалом. Теперь же встает вопрос о том, как намерен поступить с вселенной Asheron's Call новый владелец. В нынешнем состоянии фирма, которая благодаря выплатам игрового подразделения Microsoft и вкладам двух независимых инвесторов обзавелась восемнадцатью миллионами долларов, тут же тратит их, фактически покупая кота в мешке. - *HWNN, Ю.П.*

Тщательно играя, ты помогаешь обществу

Отныне никто не посмеет утверждать, что онлайновые игры - пустое времяпровождение. Как услышите подобное заявление - отсылайте товарища на сайт игры The ESP Game, расположенный по адресу *www.espgame.org*. После простейшей регистрации, в ходе которой нужно выбрать ник и пароль, можно приступать к игре.

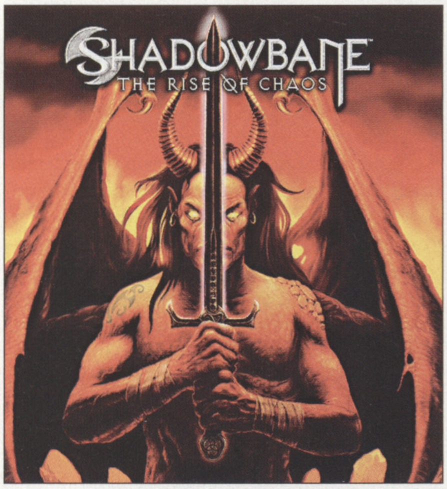
Заключается она в следующем. Желающие сыграть разбиваются на пары, после чего из Сети загружается пятнадцать изображений, включается таймер на 2.5 минуты и - понеслась. Вы и ваш оппонент должны печатать слова, которые наилучшим образом подошли бы к описанию предложенной картинки. Как только кто-нибудь угадает введенное оппонентом слово - начинается зачисление очков - по 50 за каждое совпадение. Очевидные слова использовать запрещено, их список приведен рядом с изображением. Запрещается печатать и их производные (если слово "дерево" запретно, то "деревья" использовать также нельзя). Если ничего путного в голову не приходит, то можно по обоюдному согласию перейти к следующему изображению. Для этого предусмотрена кнопка Pass. Имеются также бонусы: если вы "договорились" по поводу 5 слов - 350 очков, 10 - 850, всех 15 - 2000. Повышение уровня происходит очень медленно - для перехода на второй уровень нужно набрать порядка 25 тысяч очков.



А теперь - для чего все это нужно. Игру придумал двадцатичетырехлетний Луи фон Ан (Luis von Ahn), студент университета Карнеги Меллон. По ходу забавы происходит анализ графических изображений и составляется их описание, которое можно использовать в поисковых системах. По сути, студенту удалось создать гигантский суперкомпьютер, использующий человеческие мозги. Луис назвал этот подход "воровством человеческих циклов" (Stealing Cycles from Humans). В принципе, его можно применить в любых областях, где не справляются обычные вычислительные средства. Объединенными усилиями люди решают проблему, перед которой компьютеры бессильны. В данном случае - это проблема необозначенных изображений. Только около двух процентов картинок в интернете имеют адекватное описание, что приводит к невозможности их оперативного и корректного поиска. Поисковые движки не в состоянии оценить изображения самостоятельно, они ищут ключевые слова в тексте, расположенном рядом с графикой. Поэтому при поиске по слову "машина" можно получить не только множество фото автомобилей, но и карту Чикаго, например. А поиск по слову "самолет" вполне может выдать ссылку на картинку с облаками, которые можно наблюдать из иллюминатора на высоте нескольких тысяч метров.

Играющие в ESP Game в состоянии помочь осуществить тонкую настройку поисковых систем. Если в среднем в игре будет круглосуточно находиться 5 тысяч человек, то уже за один месяц можно будет прикрепить описание из одного слова ко всем 425 миллионам изображений, которые находит Google в течение месяца. А для составления описания из шести слов потребуется всего шесть месяцев. - *HWNN*

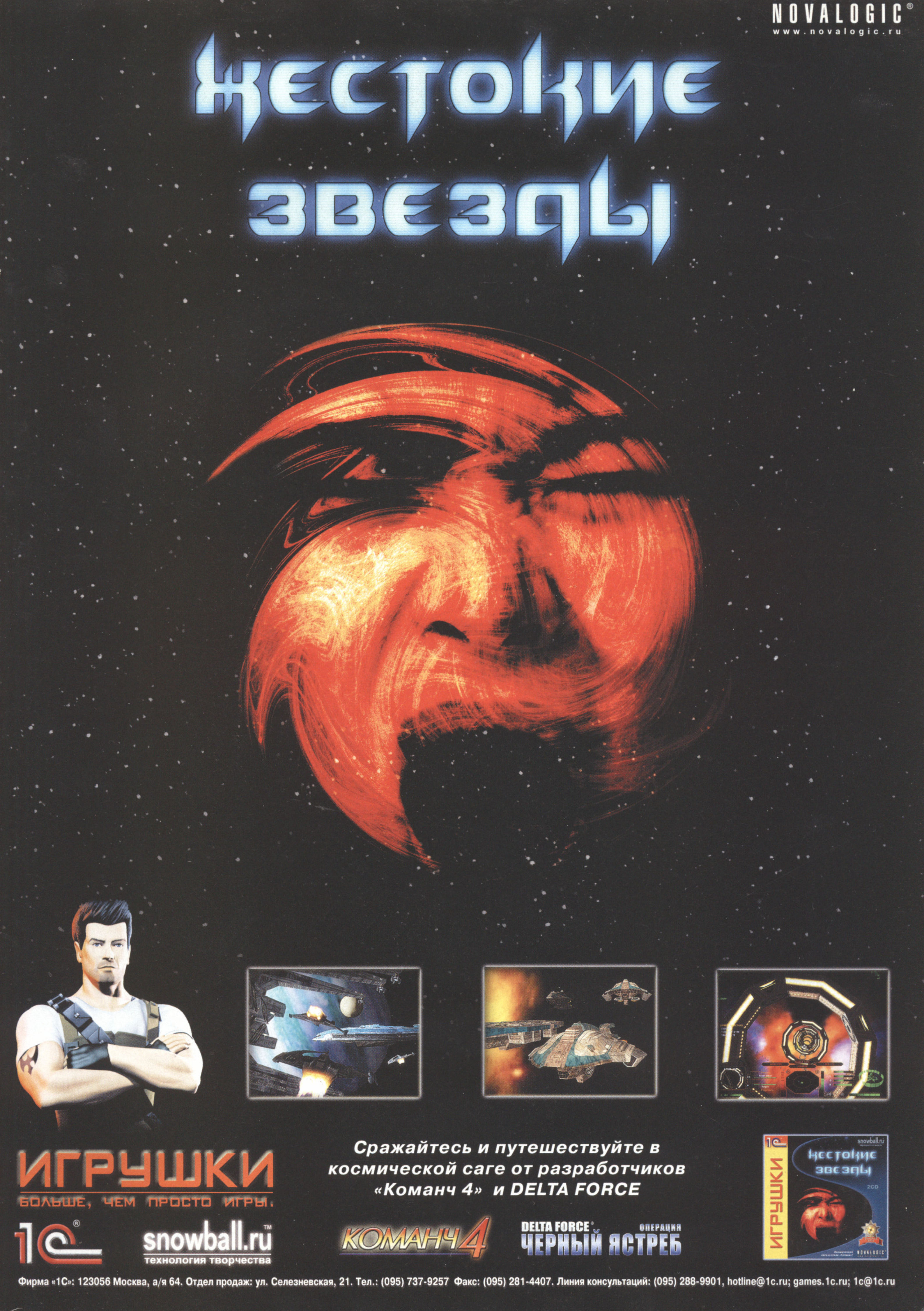
Ubi Soft издаст Shadowbane в Европе



Возрадуйтесь, сограждане! Ubi Soft прониклась не то совестью, не то жадностью, и сообщила, что все обитающие в Европе владельцы боксов с Shadowbane наконец-то смогут в нее поиграть (официально, без трюков с подложной пропиской). В январе компания релизит в Старом Свете "золотое" издание игры, включающее как саму Shadowbane, так и ее адд-он The Rise of Chaos. Изначально игра была издана в Северной Америке в марте прошлого года.

Поддержку игры (обслуживание игровых серверов, эккаунты, финансовые операции, сервисное обслуживание юзеров) будет осуществлять онлайновое подразделение Ubi Soft - ubi.com. Европейский пуск игры совпадет с вводом в нее ледяного мира Vorringia, населенного новыми монстрами, располагающего новыми квестовыми локациями. Особенность этого региона - "закос" под цивилизацию викингов. - *HWNN*





NOVALOGIC®
www.novalogic.ru
Жестокие звезды
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
Сражайтесь и путешествуйте в космической саге от разработчиков «Команч 4» и DELTA FORCE
1С
snowball.ru
технология творчества
КОМАНЧ 4
DELTA FORCE ОПЕРАЦИЯ ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ
Жестокие звезды
2CD
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru

Хроники "Сферы"

Игорь БОЙКО

Дайте хоть одного админа, я за горло подержусь!
ДАГМАГОГ (цитата из игрового чата)

Вот и состоялась очередная реинкарнация Сотника. Не хотел я его сначала создавать, теперь я думаю, что напрасно. Мой первый перс, Archy, основал клан Navi Dragons, который, я надеюсь, станет продолжателем традиций других наших кланов, прежде всего - Navigator Dragons из Dragon Court. Обращаюсь к вам, сокланычи, присоединяйтесь!

Эволюция "Сферы"

Месяц пролетел быстро, впечатлений накопилось множество. Archy рос у уровне, причем в гордом одиночестве. Тому способствовала выбранная специализация. Уровни в "физике" и "химии" набирались попеременно. Арбалет позволял отстреливать живность, которая безропотно подставлялась под стрелы. Особенно выгодными для стрелка оказались всевозможные пауки, медлительные палочники и, особенно, летуны. На втором месте по привлекательности встали монстры с телами из "мяса" - разные псоглавцы, гиганты, волки. А вот деревья и мамонты зачастую погибали с отрицательным балансом, поднятая с их тел добыча не окупала затраченных стрел. Не стоит охотиться с арбалетом и на всевозможных тварей, перед именами/названиями которых стоит приставка "железный". Этих лучше ядом, ядом. Конечно, если в вашем распоряжении имеется соответствующая магия.

К своему удивлению я выяснил, что мантры, приводящие к периодическому понижению здоровья противника имеются и в других школах. То есть, магия Воды не является в этом плане уникальной, а ведь я выбрал ее когда-то именно из-за "ядовитости". Теперь начинаю жалеть, ведь та же магия Огня располагает не только мантрой "Ядовитого пламени", но и мощными атакующими, усиливающими и ослепляющими фичами, которых в водяной гамме я пока не наблюдаю.

До сих пор не пойму, почему в мануале игры нет полной информации по всем мантрам, порошкам и т.д. Не припомню ни одной другой MMORPG, в которой такую информацию нужно было бы искать, находясь внутри игры.

Что узнал полезного

Нигде не сказано, что книг с мантрами у персонажа может быть несколько. Да, они занимают слоты в рюкзаке, но вам никто здесь нормального рюкзака все еще не сделал. Кстати, я напрасно предлагал в предыдущей статье, засовывать мешочки в слоты рюкзака, а потом - мешочки в мешочки. Смысла в этом, как оказалось, нет никакого. В "дважды вложенные" мешочки уже практически ничего нельзя положить.

Еще пара важнейших фишек с книгами мантр. Во-первых, применение того или иного спелла с ограничением на периодичность кастинга привязано к конкретному экземпляру мантры. Иначе говоря, если в книжке прописано четыре одинаковых мантры со спеллом, который можно кастовать один раз в два часа (местных), то на протяжении этих двух часов вы сможете скастовать все четыре мантры, одну за другой. Во-вторых, есть особенность, позволяющая со 100% вероятностью записывать в книжку мантры, аналогичные записанным ранее. Для этого нужно записать мантру поверх уже имеющегося аналога, и только потом перетащить ее на пустой слот. Можно и в другую книжку. Таким образом очень удобно записывать мантры нубам, получаете от них новую книжку и перетаскиваете в нее дублированные мантры из своей.

Как оказалось, есть смысл держать при себе алхимические котелки, используя их в качестве емкостей для хранения подобранных в луте алхимических реагентов или крупных шмоток. В обычные мешки столько не засунешь. Если бы еще котелки не были подвержены самопроизвольному испарению...

Чему удивился, чего недостает, что достало

Я все же нескромно надеюсь, что эту статью почитают не только читатели, но и разработчики.

Начну с мелочи, которой быть не должно. Заставки при запуске клиента ведут себя, как им захочется: то проигрываются, то нет. Надоело видеть озвученный темный экран. И еще достало



В начале славных дел



Зачарованное дерево уходит в море... Прощай экспа. А как насчет плавучести!

вечное зависание компьютера при выходе из игры. Неужели ее не тестировали под официальными пропатченными версиями Windows XP? *Тогда почему?*

Игра продолжает зависать при пересечении мерцающих границ территорий. Если не повезет - после перезагрузки компьютера и перезапуска игры возродитесь в определенном игрой месте спавна. Потому что у монстров в этом плане от разработчиков послабление. Они пересекают мерцающие занавеси без каких-либо проблем. В общем, несшитость игрового мира *достала.* В DAoC переход между областями происходит практически мгновенно, лаг не превышает долей секунды.

Порадовала ретивость девелоперов, которые на ходу перекраивают игровые фичи. Например, было убито так называемое "дятлование". После очередного патча возможность безнаказанно применять магию с деревьев отсохла ("Усложнено получение опыта при атаке на монстров с деревьев"). Перса просто приподнимает и швыряет оземь в распростертые объятия монстров. А ведь фича с лазаньем была преподнесена во время презентации игры как нечто естественное для человека.



Этому Железному мамонту здорово повезло, "Нет связи"

По-другому работают теперь и арбалеты. Их ослабили и укоротили дальность стрельбы. Монстры стали реагировать на всаживаемые в них болты. Бросаются к стрелку и сопровождают его до все той же границы ареала обитания. После чего поворачивают вспять. Раньше они просто начинали курсировать между точкой спавна и местом, где перс вышел из ареала. Теперь логика стала более непредсказуемой, но не менее удивительной.

Если монстр чувствует какой-либо подвох, например, если ему не удается наносить удары по убивающему его персу, то он отбегает в сторону, отбегает достаточно далеко. Иногда настолько далеко, что после его издыхания (от яда или пущенной стрелы) перс не получает экспы. Забавно и неприятно видеть, как вполне сухопутные пауки или мамонты уходят вдаль по морскому дну. Экспа уходит! Уходит законная лут-добыча!

Не менее забавно наблюдать тех же скорпионов или мамонтов, вскарабкавшихся на верхушки деревьев. Это как это они так?

Не пора ли пересмотреть список предметов, которые выпадают из монстров разного уровня? Если экспа за их уничтожение отличается на три порядка (!) то почему из банального скелета (1-2 марки экспы) и достаточно продвинутого тропоса (1500-2500 экспы) частенько выпадают вещи одной ценовой категории?

Не могу не удивиться еще раз тому факту, что в игре отсутствуют возможность сколотить нормальную группу персов для совместной прокачки. Коллективы для выполнения миссий - не в счет. Лично мне больше по душе свободный полет, а не "пойди туда, замочи того". Можно, конечно, охотиться вместе, меняясь ролями. Сначала тебя лечат, пока ты убиваешь, а потом - наоборот. Но как-то это невесело. Да и никто не даст гарантии, что при наступлении момента поменяться местами товарищ не скажет, что его зовет мама кашу кушать. Механизмы, позволяющие избежать паверлевеллинга известны, за примером можно обратиться к той же DAoC. Там он не идеален, но все же есть. Если в двух словах, то:

- в группе могут быть только близкие персы по уровню персы. Если это условие не выполняется - существенно режется набираемая экспа;

- экспа распределяется внутри группы пропорционально уровням персов. Кто чуть круче, то чуть больше и получил.

Об общении. Почему при наборе текста в окошке чата игра воспринимает этот процесс как ввод каких-то команд, которые она в темпе отрабатывает: то одно окно откроет, то другое и т.п.? Почему нет общеигрового чата (хотя бы в рамках кланов!), все разговоры ограничены исключительно той территорией, на которой находится персонаж?

Далее, не все мантры проверяются на доступность к использованию по времени, прошедшему с момента последнего кастинга. Для некоторых игра пишет что-то вроде "мантра недоступна, срок не вышел", а для других начинает ее впустую кастовать, отнимая у игрока возможность делать в этот момент что-либо полезное. А ведь проблема решается элементарно. Достаточно изменить оттенок иконки скастованной мантры на период ее перезарядки. И игрок будет сразу видеть, что ее не стоит тормошить. Также надоело проверять периодически бафы, наложенные на перса. В цивилизованном MMORPG-мире иконка действующего бафа за пару минут до его обнуления начинает мигать. Почему этого нет в "Сфере"?



На дорожном указателе - символ города, но я бы предпочел его название



Орлангур, первый перс, присоединившийся к Navi Dragons (сейчас - сеньор клана)

Неплохо было бы также увеличить размер иконок быстрого доступа. Кстати, возвращаясь к DAoC, там таких "быстрых" баров с иконками - десять (!), в результате для разных игровых ситуаций можно заготовить соответствующий бар. Причем, выбираются они по щелчку мышки, а не нажатием Ctrl.

Продолжаю "не понимать" на кой нужно два курсора, дайте нам один контекстный. Плюс Shift - вот вам и куча комбинаций.

И признайте, наконец, что "мешочная" система просто отвратительна. *Клан Navigator Dragons требует отменить издевательскую систему инвентори!* Сделайте просто несколько страниц по 10 равноправных слотов. Ограничение таскаемого персом лута уместно по весу, других не нужно.

Это же относится и к банку-сундуку, который необходимо сделать единым для всех территорий. И не надо говорить, что это нелогично. Если такого не бывает в жизни, это не значит, что этого не может быть в MMORPG. Если вам от этого будет легче, придумайте для этого феномена обоснование в виде магического альфа-бета-зета-канала, по которому вещи перемещаются между сундуками разных постоялых дворов. В той же UO эта система прекрасно работает. Да везде она именно так работает. За исключением "Сферы". И безо всяких каналов.

А сможет кто-нибудь объяснить, для чего в инвентори выделено место для полосы прокрутки? Ведь там нечего прокручивать...

Продолжая тему интерфейса. Дайте людям простой способ приглашать перса в клан. Инициатива при этом должна исходить от представителя клана. У приглашаемого перса при этом должно появиться окошко с описанием приглашения и вариантами действий - принять или отклонить. Попроситься же в клан можно и в чате. И все, не нужно взаимного вызова клановых интерфейсов, не потребуется и объяснять нубу, как ему "подать прошение".

Далее. Месяц прошел, а муторная система общения с продавцами и ныне там. А исправить то нужно самую малость: отменить перетаскивание в слоты с последующим лагающим определением цены и нажатием подтверждающей птички. Схема продажи может выглядеть следующим образом:

- открытие интерфейса продажи (клик на продавце);

- выбор продаваемого предмета (клик на предмете);

- нажатие горячей клавиши продажи.

И все. Никто не мешает игре заранее, при попадании к игроку, определить и проставить цену вещей, еще до того, как их начинают продавать.

Пора убрать из игры всякие странные мантры типа "Понижение водной магии на 10 единиц, кастовать можно 1 раз в 2 часа". Неужели вы думаете, что их кто-нибудь использует? Это при таком дефиците места в книгах мантр и инвентори?

Не пора ли исправить несуразицу с одновременным пребыванием оружия в руке перса и в слоте инвентори? В сериал Might & Magic играли? Обязательно поиграйте.

Почему алхимические котелки просто так исчезают в массовом порядке? При перетаскивании их в сундуках, при выкладывании на пол в номерах постоялых дворов? А ведь стоят они достаточно дорого. А обида нуба в ответ на этот беспредел? После этого и появляются сообщения в чате подобные тому, которое использовано в качестве эпиграфа.

Думаю, что алхимические реагенты, на которые игра отказывается устанавливать продажную цену - тоже нонсенс. Они же принадлежат к классу реагентов, которые продаются. Откуда исключения?



Вот так в "Сфере" NPC бьют иногда земные поклоны

Далее. Игроки уже поняли, как обойти ограничение книг мантр 4+4. Просто заводится куча книг, которые занимают столь ценное место в рюкзаках. Хватит заставлять нас уродоваться. Предлагаю отменить ограничение на количество записываемых в книги мантр. В классической UO дела обстоят именно так, и все довольны.

И добавьте, наконец, монстров. Их хватает в миссиях, но почему их так мало на открытом воздухе? И пусть себе живут большими коммунами, а не по две штуки максимум. Просто стайный инстинкт должен быть не у всех видов. Реагировать на атаку должно количество мобов, пропорциональное силе атакующей группы. Ситуация, когда три-четыре перса напротив южного выхода из Санпула караулят респавн трех палочников абсурдна. Всем нубам должно хватать мест для прокачки. В избытке.

Обобщая. Не нужно усложнять игроку жизнь там, где это совершенно неоправданно. Игрока нужно любить, делать ему приятно, заботиться о нем. И тогда он принесет вам еще $5 ежемесячно, а не пожалеет о выброшенных на игру $7. В идеале, игра должна быть рассчитана не только на хардкорного ролевика, но и на "казуала", человека, который играет в нее время от времени. Не только на бригадников, но и на одиноких волков. Далеко не все любят бегать в толпе, некоторые ищут возможность отдохнуть в игре от себе подобных.

Я уверен, что большинству игроков добавление новой территории, острова Тантала, сейчас по большому барабану. А вот упрощение и улучшение интерфейсной части всеми было бы воспринято "на ура". Сейчас мы играем в противогазе (эх туманы, мои растуманы), в гамаке и на лыжах. Давайте от них избавляться.

И о самом важном. Глобальная концепция игры не работает на поддержание интереса к игре. Замки захватываются легко теми, кто знает, как это делается, и немного уже прокачался. И тут же теряются по техническим причинам (судя по постингам на форуме, личного опыта у меня пока в этом вопросе нет). Ну, ладно, появятся те самые два суперперца, которые будут круче всех (кибальчиш и плохиш). А что от этого остальным игрокам? Надеюсь, что рано или поздно, в "Сфере" появится новая оригинальная концепция геймплея, отличная от "прокачка - клан - захват замков - кибальчиш". Лучше раньше.



Дядька перед самым приемом в клан (сейчас - сеньор)

Хочешь жить - дай жить другим

Увы, мануал, который можно наблюдать на диске, содержит мало полезного. На 57 страницах (кстати, в мануале DAoC - 96 страниц, EverQuest - 110, Shadowbane - 176) худо-бедно рассказано об эккаунтах, проплате, общих понятиях и интерфейсе, но содержится очень мало конкретной информации, которая нужна для реальной игры. Вместо описания всех мантр нам изложили на семи страницах развернутую историю иллюзорного мира: мне очень интересно, нашелся ли хоть один юзер, который заставил себя дочитать ее до конца.

Вызывают и большие сомнения некоторые утверждения, замеченные в мануале. Например, о том, что маги умеют творить магические амулеты и робы. Или о том, что магические телепорты - доступное и удобное средство перемещения. Будет издеваться-то, это по таким ценам? Это поэтому игроки сбиваются в группы с целью пробиться в соседний город?

Как можно определиться, какую магию качать и до каких параметров, если с самого начала в наличии полная неизвестность касательно всех мантр и порошков?

Тем более, при наличии странной концепции игры, при которой условиями применения многих магических мантр становится прокачка немагических статсов: выносливости и т.п. Нужно признать, что взаимоотношения "физики" и



Процесс изготовления порошка Здоровья. Сначала кладем три исходных компонента и только потом - завершающий порошок Амилуса

Дайте нам, дайте!

Обращаюсь к вам, господа разработчики. Не жадничайте, не усложняйте игрокам жизнь, выложите на сайте информацию с подробным описанием всех мантр и порошков. Выложите ее в виде, позволяющем сделать распечатку на принтере, хоть и в обычном текстовом файле. Карты тоже не помешают. Игроки не должны страдать от того, что у вас не хватило времени перед релизом сделать нормальное описание.

Да, эту информацию можно получить в процессе игры. Но я вас заверяю, что удовольствие собирать ее по крупицам - заведомо ниже среднего. Исправляйте собственные ошибки, и люди это оценят.



На скриншоте зафиксировано одновременное уничтожение с помощью яда шести монстров одновременно: двух мамонтов, синего скорпиона, бешеного тропоса, воздушного вепря и гранитного камнееда. Обратите внимание на цвет баров здоровья монстров - он красный. Т.е. монстры существенно сильнее перса. Экспа будет соответствующей. Теперь такая ситуация нереальна. Дятлование отменено. Прикидываете, насколько раньше было проще жить! Кстати, монстров тогда было семь,

"химии" в игре просто дикое. Ведь получить марки степени (магически прокачаться) можно с помощью выполнения полученной миссии, полностью пройденной с помощью меча или топора. Это же полный логический нонсенс. Один из многих в этой игре.

Я начал качать магию воды только потому, что в мануале сказано, что она дает доступ к ядам. Но, как оказалось, яды есть и в других школах! У меня было полное ощущение того, что меня обманули, когда все это выяснилось.

Школа молодого бойца

Первым делом владельцу "Сферы" нужно отправиться на sphere.yandex.ru, где нужно создать эккаунт. Без этого в игру не попасть. Потом - установка игры, прокачка определенного объема патчей и, наконец, экран создания перса. Как бы вы не старались, таких же персов, как ваш в игре будет предостаточно, поэтому особо не мудрите. Все равно вы себя со стороны не увидите.

Сразу после создания перса, игрок попадает в учебный донжон, в котором он получит меч, сотню порошков огненных стрел и чуток денег, которые ему предложат потратить на лечащие порошки. Не делайте этого. Начинайте копить деньги.

Меч перетащите курсором в слот инвентаря. Не пытайтесь найти для него место на кукле, не найдете. В верхней левой части экрана есть маленькое меню с кнопками вызова некоторых меню. Важнейшие: статистики, куклы, бара с быстрыми клавишами и инвентаря. Понажимайте их, запомните.

Вызовите бар быстрых клавиш и перетащите меч на одну из них. Учтите, что игра помнит только слот, из которого вы перетащили предмет на бар, а не сам предмет. Если меч переложить в другой слот рюкзака, он пропадет с "быстрого" бара. На бар вешайте оружие, наиболее важные мантры и порошки - атаки, лечилки и т.п.

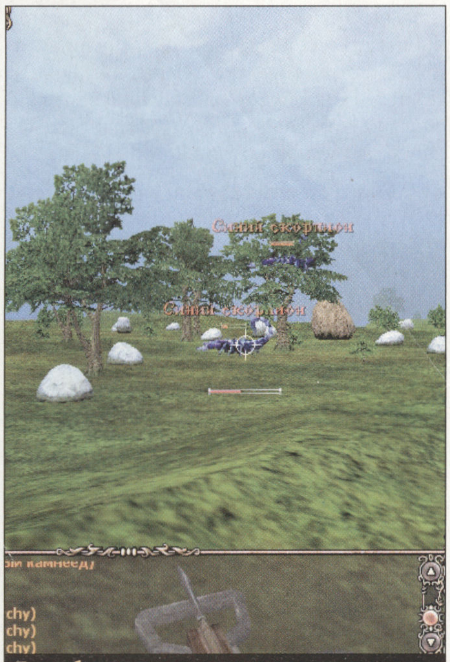
Узнать свойства предмета или характеристики персонажа (на близком расстоянии) можно левым кликом при нажатом Shift.

После того, как вы расправитесь со скелетом, поднимайте телепортационный жетон и заходите в телепорт.

Персонаж появится в одном из городов, например, мои персы оказывались в Санпуле. Самое время нажать Esc и выставить графические опции. Убивайте их все в минимум. Никаких отражений, туманов и прочая. Они хороши только на скриншотах. Слишком дорогую плату игра требует за графику. Это не наш выбор.

Общение: в нижней части - строка чата, режимы которого можно переключать левым кликом на иконке, находящейся в левом углу этой строки: шепот, нормальный голос, крик, клановый чат. Ориентируйтесь по цвету вводимого текста и символу на иконке. Игра не умеет переваривать сообщения, которые длинее чат-строки (кстати, почему?).

Честно говоря, я до сих пор слабо представляю, какая комбинация магии и оружия предпочтительнее. Особенно в условиях, когда очередной патч от девелоперов переворачивает геймплей вверх тормашками. Были деревья - нет деревь-



Два обычных синих скорпиона, один - под деревом, другой - на нем



После очередного патча стало прописываться название клана

ев. Наша песня хороша - начинай сначала. Кстати, в игре разрешено сделать перераспределение набранной экспы по скиллам. Для этого нужно набрать в чате команду /resetskills. Но сделать это можно только один раз.

Для Сотника я выбрал молот (ресетом скиллов сразу после "деревянного" патча, до этого был арбалет) плюс магию Земли, для Archy - арбалет и магию Воды.

Однозначно могу только сказать - не ленитесь качать мультиклассового перса - и мага, и воина.

Жизненные силы перса и запас маны-праны уменьшаются и восстанавливаются по ходу игры. Хитпоинты растут самостоятельно, если игрок хоть чуть-чуть покушал. Если голоден - то придется применять магию лечения - мантры или порошки.

В самом старте карьеры можно особо не озадачиваться собственным здоровьем, т.к. сразу после смерти у вас будет его достаточно для забоя пары монстров-нубов.

С самого начала я бы порекомендовал копить деньги на приобретение следующей экипировки:

- большой торбы на 12 слотов - 350 монет;
- восьми мешочков по 4 слота каждый, укладываем их в торбу - 160 монет за все;
- ключа от большого номера в гостинице (с сундуком на 20 слотов) - 90 монет;
- алхимического котелка - 330 монет.

При образовании свободных денег - покупайте вторую книгу мантр: бесплатных лечащих спеллов много не бывает.

Занятия алхимией - в высшей степени выгодная вещь. Исходные реагенты достаются бесплатно, а на выходе можно получить нужные магические порошки, причем в довольно больших количествах.

Важнейший и простейший инструмент для начальной прокачки - миссии. Получить их можно у NPC в городе и за его пределами. Городской раздатчик квестов в Санпуле выдает миссии для прокачки "физики" (титула), а слепец у южного выхода из города - для прокачки "химии" (степени). Если взять миссию поблизости, то монстры в донжоне будут послабее. А если в масштабах Гипериона - существенно посильнее. Миссию можно брать сразу для нескольких человек. Чтобы игра знала, кто именно участвует в выполнении квеста, инициатору миссии нужно щелкнуть свитком-ключом на напарниках. При этом у них появится копия ключа, и игра их пропустит в нужный донжон (если миссия связана с зачисткой подземелья). Если миссия связана с дальними переходами, то лучше от нее отказаться, т.к. нет смысла переться в дальние дали. Проще взять миссию повторно, через какое-то время. Или, если вас несколько, пусть ее возьмет другой перс.

После получения миссии на компасе появляется черточка-указатель. Держите ее все время в севере - и вы выйдете к нужной двери. Правый клик - и вы внутри. Обязательно обкастуйтесь доступными бафами и защитами, лечилки тоже не помешают. В донжоне помимо монстров есть ящики (сундуки, гробы), в которых также встречается лут. Правда, иногда они в момент доступа снимают с перса довольно много хитпоинтов.

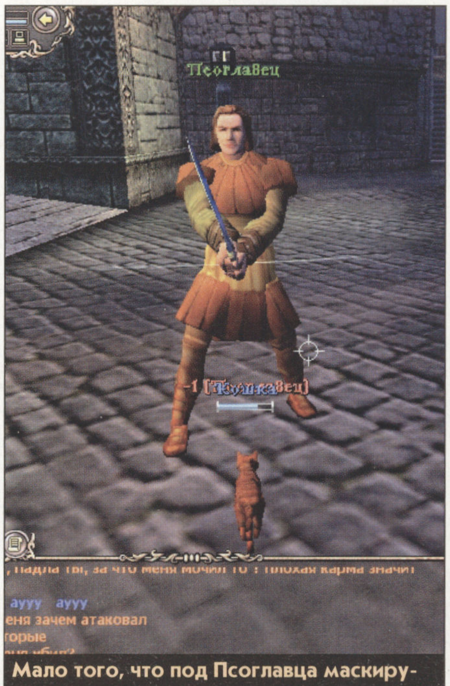
Кстати, если миссия выполнена (ключ испарился), то для выхода из донжона можно просто перезапустить игру. Если у перса нет ключа - его выкидывает к двери подземелья (не исключено, что этот момент уже пофиксили. При последнем личном посеще-



А штормовые летуны-то оказались японскими камикадзе!



Я подлечиваю SQUIREL'а, мамонту недолго осталось



Мало того, что под Псоглавца маскируется, так еще и над кошаками издевается

нии донжона такой вариант не сработал). Если миссия связана с выводом из донжона какого-нибудь NPC, то придется внимательно следить за тем, чтобы он за вами поспевал к выходу. Эти ребята легко могут застрять в дверном проходе или зацепиться за угол вагонетки. Экспу вы получите только тогда, когда ведомый подойдет к выходу.

Алхимические штучки

Алхимичить лучше на свежем воздухе, но в таком месте, где у вас не украдут котелок. А их крадут. В номере гостиницы велика вероятность исчезновения девайса в неизвестном направлении. Вопли о возмещении ущерба админы игнорируют.

Порошки могут быть двух- или трехкомпонентными. Компоненты - минерал, растение и металл. Плюс завершающий порошок Амилуса (для трехкомпонентных) или Файналя (для двухкомпонентных).

Navi Dragons

Стало традицией основывать в онлайновых играх клан "Навигатора", причем имя у него сохраняется - это Navigator Dragons. В нашем случае - Navi Dragons, т.к. полное название просто не втиснулось в формат игры.

Основатель клана - персонаж Archy, главные офицеры - Орлангур и Дядька. Состоит в клане и Сотник. В настоящее время разрабатывается устав клана и готовится сайт. Цели клана пока самые общие - помогать друг другу, изучать игру и, в конечном счете, занять в ней достойное место. Отчеты о клановой жизни и основных событиях - в следующих номерах.

Присоединяйтесь!

Джин вне бутылки

Игра идет полным ходом. Ее заквасили, слепили, поиграли на кухне с соседями и отрелизили. И складывается впечатление, что вселенная "Сферы" крутится совсем не в том направлении и не с той скоростью, которую прописывали разработчики. Даже за то время, пока была написана эта статья, в игре произошли разительные изменения, радикально отразившиеся на геймплее. Причем нет никакой гарантии, что эти изменения случились к лучшему.

Становится не по себе и при виде постингов девелоперов на форуме типа: "Нугосы! Сообщите, каким способом вы дупите деньги, а то всех забаним".

Прошел всего месяц, а бродилки по близнецам-донжонам и катакомбам весьма надоели. А как еще сейчас прокачивать магию в начале игры? Получил миссию на степень и вперед.

Пока игра оставляет больше вопросов, чем раздает ответов. И одной доброй воли девелоперов на исправление ситуации может просто не хватить. Ведь с каждым днем что-либо исправлять становится все проблематичнее. Персонажи прокачиваются все больше, и их владельцев по-настоящему начинает волновать вопрос о смысле жизни в масштабах этой вселенной.

Н

Записная книжка алхимика

Допускается изготовление нескольких порций сразу. При этом можно использовать только один завершающий порошок А (Амилуса)/Ф (Файналя). Наличие рецепта для изготовления порошка необязательно.

Порошок	Камень	Растение	Металл	Добавка	Условие
Атака земли	Тераттон	Мельвера	Медь	А	
Болезнь	Уголь	Ференгон	Железо	А	
Болезнь	Уголь	Ференгон	Железо	А	Магистр
Большой огонь	Галеонат	Циркулония	Свинец	А	Декан
Воздушное проклятие	Берманат	Папоротник	Свинец	А	
Воздушное проклятие	Берманат	Папоротник	Свинец	А	Доктор
Замедление	Камелик	Папоротник	Железо	А	Студент
Здоровье	Чатлит	Кледер		Ф	
Здоровье	Чатлит	Кледер	Серебро	А	
Здоровье	Гранит	Желена	Золото	А	Магистр
Испепеление	Галеонат	Циркулония	Железо	А	Доктор
Исцеление	Сапронак	Самалья	Серебро	А	
Камнепад	Терратон	Мельвера	Свинец	А	
Камнепад	Терратон	Мельвера	Свинец	А	Студент
Ледяная атака	Фителит	Легра	Медь	А	
Магическая защита	Сферит	Мандрагора	Серебро	А	Кандидат
Молния	Пирит	Сердень	Железо	А	Абитуриент
Огненные шары	Фейрик	Циркулония	Медь	А	Кандидат
Огненные стреле	Сердолик	Циркулоний		Ф	
Огненные стрелы	Фейрик	Циркулония	Медь	А	Кандидат
Огненное ослепление	Флема	Креатолус	Медь	А	Абитуриент
Огненное проклятие	Сапронак	Флорус	Железо	А	
Огненное проклятие	Сапронак	флорус	Железо	А	Ученик
Ослепления	Форвес	Целеста	Железо	А	Абитуриент
Очищение	Бирюза	Парис	Медь	А	Кандидат
Пламенные стрелы	Сердолик	Циркулония		Ф	
Пламенные стрелы	Сердолик	Циркулония	Медь	А	
Порошок Амилуса	Ардамат	Креатолус		Ф	
Регенерация	Чатлит	Парис	Серебро	А	Студент
Серный дождь	Фейрик	Циркулония	Железо	А	
Серный дождь	Фейрик	Циркулония	Железо	А	Студент
Слабость	Кремень	Мельвера	Серебро	А	Ученик
Цепная молния	Пирит	Сердень	Железо	А	Бакалавр
Цепное ослабление	Камелик	Сердень	Железо	А	Студент
Шок	Пармелит	Сердень	Медь	А	
Усиление	Сапронак	Самалья		Ф	
Усиление	Сапронак	Самалья	Серебро	А	
Усиление	Камелик	Серепей	Серебро	А	Ученик
Физическая защита	Мелеозит	Мандрагора	Медь	А	
Яд	Аквамарин	Ференгол	Железо	А	Ученик
Ядовитое пламя	Эритрит	Флорус	Железо	А	Ученик
Ядовитый удар	Ардамат	Легра	Свинец	А	

Примечание: *перечислены рецепты, ставшие достоянием клана Navi Dragons. Дополнения к этому списку - в следующих статьях.*

SHADOWBANE

Когда графика вторична

Иван БАННИКОВ

Война это ад.
В этом аду очень легко стать демоном,
но очень сложно остаться человеком.
Лотар Фон Рихтофен

★ Жанр MMORPG ★ Издатель Ubi Soft ★ Разработчик Wolfpack Studios
★ Рекомендуется P III 700 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb), модем 56 kbps +интернет ★ Сайт игры www.shadowbane.com

Великий мир пал в пламени войны. Империя старшего народа, великих эльфов, распалась как карточный домик под ударами молодых королевств. В хаосе родился катаклизм, который очистил мир и даровал ему новую жизнь. В самый страшный час мира Aerynth вы должны выбрать свою роль, ибо эпоха битв началась.

Так, или почти так начинается ваше путешествие в мир Shadowbane. Мир, где войны и лорды каждый день прокладывают себе путь к мировому господству.

Введение

В наши дни рынок онлайновых RPG стал похож на шведский стол в хорошей европейской гостинице. Перед нами масса блюд разных мировых кухонь и глаза часто разбегаются так, что сделать свой выбор очень и очень сложно. Наш взгляд сразу падает на произведение "изысканной" американской кухни из самых дорогих ингредиентов в виде Star Wars Galaxies: An Empire Divided, затем плавно смещается на огромное количество качественных, но слишком уж сдобренными специями блюд корейской кухни (Lineage и иже с ней), а затем на великолепные морские деликатесы из Исландии в виде EVE Online: The Second Genesis. Затем, когда наш аппетит разгорелся окончательно, мы вдруг понимаем, что не попробовали даже и половины блюд, и взгляд падает на бокал красного вина рядом с красивой бутылкой с надписью готическим шрифтом - Shadowbane. Основополагающим фактором для вкуса и аромата вина является выдержка. Но для компьютерной игры время, проведенное в разработке, к сожалению, может стать фатальным.



Перед нами долгострой онлайновых игр, пример триумфа современной идеи разработчиков. Некоторые студии (пальцем тыкать не будем) реализуют простую идею: клепается более-менее играбельная игра, потом она с помпой релизится, игроки практически занимаются бета-тестом, а девелоперы отлавливают баги. Wolfpack Studios и Ubi Soft решили пойти иным путем. Бета-тест Shadowbane длился почти три года. И все эти годы игру ждали как мессию, революцию в жанре онлайновых развлечений.

К сожалению, революции не произошло. Почти сразу после окончанию бета-теста и выхода игры в свет, мы с вами получили, пожалуй, самую глючную онлайновую RPG за всю историю индустрии. Игровая общественность быстро переименовала Shadowbane в Shadowbug и закидала разработчиков свеклой. Но были и те, кто, несмотря на все баги, играл и продолжает играть в Shadowbane. Среди этих не совсем нормальных людей оказался и автор этой статьи.

Факты

Сама идея создания постапокалиптического мира не оригинальна, но в онлайновых RPG такого еще не было. Огромные континенты миров Dalgoth и Aerinth практически не населены, вернее были не населены до появления на них игроков. После катаклизма осталось всего лишь пять крупных городов на огромной территории мира, населенного весьма враждебной фауной. Игрокам предлагается восстановить вселенную Shadowbane и написать собственноручно новую историю этого волшебного мира.

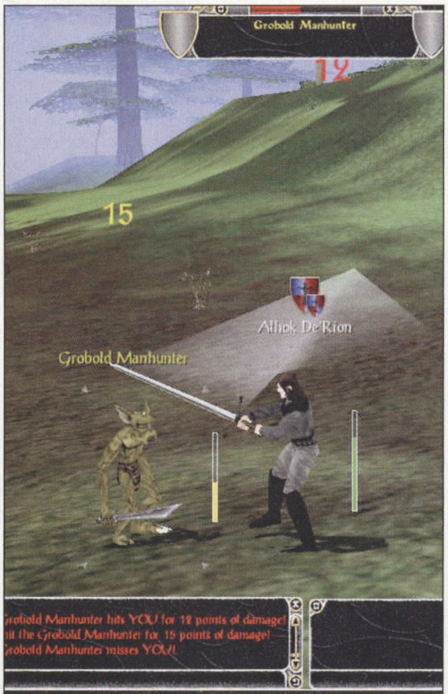


В отличие от большинства онлайновых аналогов, в Shadowbane нет ни одной мирной профессии. Смысл вашего существования в Shadowbane - война. Для этой цели вам предоставляют огромный арсенал из трех основных классов, двадцати четырех профессий и тридцати боевых дисциплин. А чтобы ваш персонаж был уникальным с головы до пят, вам так же дают на выбор одиннадцать рас. Такой широкий выбор для кастомизации вашего альтер эго способен впечатлить даже повидавшего многое ветерана онлайновых сражений.

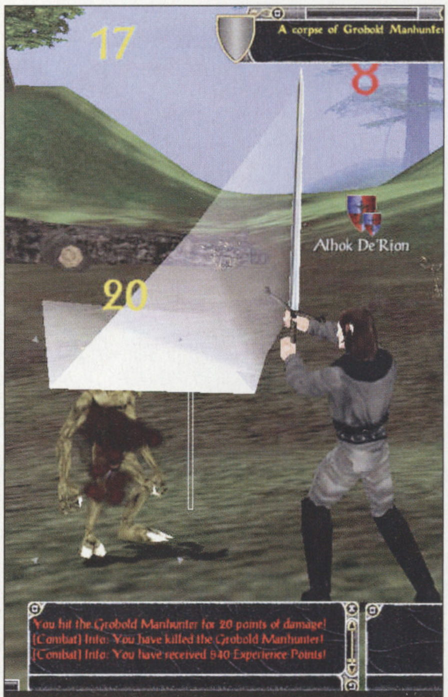
Главным же козырем Shadowbane является система имперских







"По спине лопатой на!" - (с) популярный анекдот



Эй! Зачем тебе голова? Ты без нее намного симпатичнее!



Создание персонажа



войн. Каждый клан может выбрать сюзерена, нацию, к которой будет принадлежать. Города, которые будут построены вашим кланом и вашей нацией, будут оплотом вашей безопасности и процветания. Ведь на всей территории континентов Aerynth и Dalgoth есть ничтожное количество городов, которые выжили после катаклизма. За стенами этих городов очень враждебный мир и полная свобода действий для вас и ваших врагов, иными словами 100% PvP (Player versus Player) без ограничений.

Именно благодаря отсутствию ограничения для PvP люди и играют в Shadowbane. Как только вы вышли за ворота города - вы жертва, а может и хищник - выбор за вами. Хотя, одинокий странник в мире Shadowbane встречается редко, ибо вид этот вымирающий и занесен он в красную книгу местных континентов. Один из опытных эльфийских наемных убийц из клана Shadow Jar как-то сказал: "Если человек бежит один, это все равно, что у него на спине написана табличка "Пожайлуста - убейте меня", умные люди одни не ходят". Должен отметить, что подобной философии придерживаются не все, некоторые сначала поговорят с вами, прежде чем убьют...

Смерть

Теперь мы с вами затронули такой милый и любимый всеми метафизический феномен как виртуальная смерть. Что несет нам ангел смерти, вернее, что он уносит? Итак, после вашей смерти, появляется милая палочка с одетым на нее вашим черепом - ваша могила. Все, что было у вас в руках или одето на вас, останется с вами, но все, что было в инвентаре - останется в могиле, в том числе и все ваши деньги. Это еще не все. После смерти ваши вещи сильно портятся (страдает параметр durability), и их придется чинить. Также двадцать минут после скоропостижной кончины все ваши боевые характеристики находятся в сильной депрессии. Умереть, знаете ли, не фунт изюму слопать. Но чтобы костлявая не посещала вас слишком часто, вам необходимо обзавестись друзьями. Кстати, наша страна представлена в Shadowbane кланом Moritutri, в который вы можете спокойно вступить, если у вас есть проблемы с заокеанскими языками.

Кланы

Итак, вы стали членом одного из кланов или даже его главой. Более того, вы накопили денег и умудрились основать собственный город. Центром вашей столицы является Древо Жизни (Tree of Life) - пока оно живо, жив ваш город, простите за каламбур. Вы воздвигли в вашем городе кучу зданий, наняли множество охраны, поставили высоченные крепостные стены и довольны собой как дракон, вскрывший Форт Нокс (для тех, кто не в курсе, - там хранится золотой запас США). Но законы физики работают не только в нашем мире, в частности, в Shadowbane тоже функционирует закон сохранения энергии: если что-то можно построить, это что-то можно и разрушить. Так получится, что в один прекрасный день в ваши ворота постучатся и поставят на ваше Древо Жизни так называемый Круг Проклятия (Bane Circle). Это значит, что вам объявлена война, и что вы теперь должны выбрать время для сражения с вашими врагами, ребятами из другого клана, которым сильно приглянулся ваш замок с видом на море. Так, в назначенное время обычный пейзаж, который вы так любили лицезреть по вечерам, дополнится такими незначительными деталями, как вражеская армия, и энное количество катапульт миролюбиво смотрящих на ваши крепостные стены. И через несколько минут начнется бой.





Смешались в кучу: люди, кони...нефилимы, эрекеи и эльфборны



Демон. Классический. Характер спокойный. Убивает только когда не ест, или не спит. Ест только трупы врагов, не спит никогда

Война

Shadowbane - единственная MMORPG на сегодняшний день (для справки, Planetside - далеко не RPG), в которой вы сможете участвовать в глобальном сражении, где количество участников превышает пять сотен живых единиц, то есть вас, игроков. Замечу, даже на очень плохой связи (то есть, при модемном соединении) и не самой современной машине вы сможете свободно участвовать в столь массовых мероприятиях. Прорубаться сквозь толпы врагов в горящем городе во время массового сражения - это удовольствие, которое должен испытать каждый уважающий себя любитель онлайновых развлечений.

Система

Ролевая система Shadowbane проработана великолепно. В самом начале вы выбираете расу и один из трех классов: воин, маг и вор (набор рас здесь стандартен для мира фэнтези: люди, эльфы, полуэльфы, полугиганты, дварфы и прочая живность, но отдельно стоит отметить Аракуа, людей-птиц, и Нифелимов, людей-демонов, способных как ходить по земле, так и летать). Затем, по достижении десятого уровня вы можете выбрать профессию. Выбор профессий просто огромен (здесь и скауты и варлоки и колдуны... кого тут только нет), поэтому отдельно о них стоит рассказать в другой статье. Есть еще и дисциплины, связанные с обретением новых боевых техник и умений (например, дисциплина аниматора, позволяющая создавать големов, или вервольфа, которая позволяет стать волком или варгом). Всего вы можете выучить три дисциплины.



Формула развития вашего персонажа проста: чем больше монстров вы убиваете, тем больше получаете опыта; чем больше копится опыта, тем быстрее вы получаете уровни. Есть возможность оценить уровень мастерства вашего противника по его рангу (он отображается, как только вы щелкаете мышкой на нужном персе). Формула проста, первый ранг вы получаете на десятом уровне, второй - на двадцатом, третий - на тридцатом и так далее. Но здесь кроется подводный камень: ваш враг третьего ранга может быть тридцатого уровня, а может быть и тридцать девятого, это как повезет.



Лирика

Само понятие RPG подразумевает такой малоизвестный в нашей стране термин как "отыгрыш". По моему скромному мнению, люди, которые не знают, что такое настоящий отыгрыш - просто теряют массу удовольствия от игры в онлайновые RPG. Ведь помимо массовых сражений, уровней, прокачки и прочих "интересностей", есть и так милое уху каждого фаната RPG слово "ролеплеинг". Приятно, что в мире Shadowbane целые нации великолепно отыгрывают свои роли, чтобы не быть голословным просто приведу случай из личного опыта. Я постараюсь описать данное событие максимально подробно, поэтому обращусь к литературной лирике...

...Уже третий день я охочусь в этой проклятой пустыне. Всевышний Отец, как эти рыцари живут здесь в доспехах и не изжариваются, и какого черта я одел эту черную рубашку и эти черные брюки? Этот проклятый континент, где живут эти ненормальные эрекеи, почему я охочусь именно здесь? Нет, выбрав профессию варлока я не думал, что путь меча и магии будет столь сложен. Буквально вчера со мной приключился конфуз. Охотясь около пещеры огров, я увидел, как молодой эрекей сражается с огромным огр-магом. Молодой представитель этой древней расы был явно очень близок к тому, чтобы отдать Всевышнему Отцу свою душу. Я послал в огра пару мысленных ударов и докончил свое дело клинком. Эрекей был безмерно рад и поблагодарил меня. Мы немного побеседовали, и он попросил у меня денег. Я дал ему триста монет на новый меч. Он пожелал мне удачи и удалился.

Природа одарила меня особым даром видеть невидимое, и я увидел, что он просто спрятался в тень и подкрадывается ко мне. Нет, я слишком хорошо думаю о лю-



Помолимся за упокой души твари божьей, не виновата она, я сам пришел

дях, да и о нелюдях я думаю тоже лучше, чем они того заслуживают. Я не стал вытаскивать меч из ножен и попытался спросить, не забыл ли он чего... Но не успел я и рта открыть, как мой недавний спасенный "друг" попытался меня зарезать. Я убил его с громадным удовольствием. Вот и спасай после этого людей.

А сегодня утром меня самого отправили к праотцам. Мимо пробегал маг. Пятого ранга. Просто мимолетом швырнул в меня заклинание. Мне хватило одного. "Занятно, я-то думал, что он на меня сейчас какой-нить магический щит наколдует", - было последней моей мыслью.

От моих приятных воспоминаний меня оторвали странные звуки. Топот копыт был ужасным. Ко мне приближалась группа из пятнадцати эльфов королевства Лок-ри в сопровождении минотавров охраны. Эльфы даже в доспехах двигались бесшумно, зато минотавры дробили копытами землю так, что глухого бы проняло. Судя по великолепным золотым доспехам, в которые были одеты все эльфы и даже громадные минотавры, а также по именам некоторых из представителей старшего народа, я встретился с прославленной гвардией Лок-ри во главе с тремя принцами и принцессой всей нации. Я много слышал об этих Лок-ри, они были последними представителями королевского рода бывшей империи старшего народа, которая контролировала когда-то весь мир. Лок-ри считали всех неэльфов низшей расой, так как многие из них были на столько стары, что помнили те времена, когда люди были только их рабами, а остальные расы пресмыкались перед ними. Все представшие предо мной были шестого ранга - практически высшего уровня мастерства, который только может достичь любой воин в мире. Я в последний раз посмотрел на горизонт и приготовился умереть, очень быстро умереть.

Вскоре смертоносная процессия остановилась возле меня. Я убрал меч в ножны и поклонился. Сначала даме, потом всем остальным.

- Приветствую вас! - сказал я, надеясь скрыть свою нервозность.

По выражению лиц и тому, что в ответ мне никто не поклонился, я понял, что свой меч я убрал в ножны зря. Ко мне подошла Эль'миан Лок-ри, она смотрела на меня и озорно улыбалась. Она двигалась с грацией воина и была невероятно красива в своих золотых доспехах, у нее единственной из ее соплеменников не было шлема.

- Человек, ты случайно не видел здесь ничего странного? Необычного или опасного? - промурлыкала она, подойдя ко мне вплотную. Не знаю, что придало мне смелости, то ли присутствие такой красавицы, то ли моя давняя ненависть ко всем эльфам мужского пола, но я набрался наглости и ответил.

- Кроме пятнадцати гвардейцев Лок-ри в сопровождении боевых минотавров - никого, - улыбнулся я Эль'миан. К моему удивлению она улыбнулась мне в ответ. И улыбка ее была столь прекрасна, что я не удержался и добавил: "Ваша улыбка просто прелестна, миледи", - моя скованность и страх куда-то исчезли.



Я услышал грубый утробный рык, в котором с трудом разобрал: "Хозяева, мне скучно, можно я убью это?" - указав на меня секирой, которая была больше меня самого, сказал самый огромный минотавр.

Я достал клинок и встал в боевую позицию.

- Придержи минотавра эльф, если не хочешь лишиться своей зверушки, - произнес я, обращаясь к принцу Мерелю Лок-ри, отчетливо понимая, что в бою с этим рогатым монстром я проживу секунды три, если повезет. Эльф положил руки на рукояти своих клинков и сказал: "Не дерзи, человек, ты жив еще только потому, что такова наша воля."





Тут другой принц, Ваел'мин Лок-ри, который до этой минуты безучастно вглядывался в горизонт, обратился к своему брату: "Мерель, убей человека сам или предоставь это быку, нам нужно идти дальше, иначе они уйдут слишком далеко."

Меня передернуло от того, как он это сказал. Даже не оборачиваясь, безучастно и спокойно. Мерель обнажил клинки, а я приготовился умереть.

- Мальчики, успокойтесь, не время проливать кровь, вы еще сегодня навоюетесь. Отстаньте от него, он мне нравится, - пролепетала принцесса Эль'миан и улыбнулась мне еще раз, добавив, - он смел, и у него есть стиль. Убери мечи, брат.

Мерель убрал два своих клинка, я последовал его примеру. Мы недолго смотрели друг другу в глаза. Если бы между нами тогда пролетела муха, она бы изжарилась в мгновение ока. Принц Мерель Лок-ри присоединился к своим товарищам.

- Пора! На восток, мы должны закончить наши дела здесь и возвращаться в столицу, - Мерель сказал это спокойно, но я то знал, как он раздражен.

- Хорошо хозяин, я хотеть убивать, много убивать! - проскрежетал один из минотавров, слава Всевышнему Отцу, не тот, что хотел убить меня. Про себя я отметил,





Парень, глянь, че у меня есть! Твоему другу я уже показал...



Приготовиться!



Пли!



что желания у этих тварей всегда одни и те же. Когда процессия двинулась, Эль'миан немного задержалась и наколдовала на меня пару очень полезных защитных заклинаний.

- Думаю, мы еще встретимся, человек, - подмигнув мне, она устремилась вслед за родичами.

Я стоял и смотрел ей в след. Я очень долго так стоял...

Позже, посетив сайт Локри, я узнал, что это клан ребят и девушек, которые очень хорошо знают друг друга в реальной жизни и обожают играть за эльфов и отыгрывать этих представителей старшего народа. В их империю мог вступить только эльф в качестве полноправного члена клана или минотавр в качестве раба. Помимо этих ребят на сервере, где играл я, было более ста кланов и всего шесть наций. Одной из этих наций и была Лок-ри. Были и другие, те, для кого Shadowbane являлся чем-то вроде средневекового Planetside. Для примера возьмем нацию LoD - Lords of Death. Их девиз прост - We make dead people (дословный перевод - "Мы делаем мертвых людей"), и действовали они согласно своему девизу. То есть, убивали все, что двигалось, и не принадлежало к LoD. Все остальные кланы и нации поступали аналогично, в смысле, как только видели LoD'овца - сразу его убивали.

С эпитафией повременим

У Shadowbane есть огромные минусы и огромные плюсы. Но обо всем по порядку. Я начал свой рассказ об этой игре, умышленно не упомянув о ее графическом оформлении, о нем стоит поговорить отдельно. Во-первых, игровой долгострой всегда выглядит хуже современных собратьев, и Shadowbane успела морально устареть. Взглянув на скриншоты, вы и сами поймете, о чем я говорю, но статика не может передать качества анимации, которая в Shadowbane не уступает даже многобюджетному конкуренту SWG. Все персонажи двигаются очень плавно и реалистично, что для развитой боевой системы Shadowbane, в которой для каждого боевого стиля по пять, шесть боевых стоек, и огромное количество спецприемов - очень и очень важно. Звук и музыка стандартны, маги лопочат на латыни во время заклинаний, вендоры приветствуют вас, кельтские мотивы создают приятный фон. Стоит также отметить лояльность игры к качеству связи и конфигурации вашей машины, что немаловажно для отечественных игроков. Но нельзя не упомянуть об огромной преграде на пути в мир Shadowbane, которая почти задушила игру на корню. Это ограничение на проплату игры исключительно кредитками, выпущенными на территории США и Канады. То есть, Ubi Soft рассчитывала, что на ее серверах будут играть только американцы и канадцы, а европейцы будут играть на серверах компании Swing. Но Swing обанкротилась, о чем мы уже писали, и Shadowbane таки и не вышла на территории Европы.



Это погубило игру, ибо с выходом SWG из Shadowbane ушло почти 70% игроков. Ведь влияние вселенной Star Wars на умы и неокрепшие души тинейджеров чрезвычайно сильно в североамериканском регионе. Сейчас на одном игровом сервере сложно встретить больше трехсот играющих одновременно человек, тогда, как в ту же EVE в среднем играет две тысячи игроков каждую минуту. Чтобы вы могли играть в Shadowbane из России, наши умельцы с сайта www.shadowbane.ru нашли лазейку. При регистрации кредитки вы вместо реального адреса прописываете город (тот в котором вы живете, например Москва), а в графах "Штат" и "Zip" - почтовый код и адрес реально существующего места в США (можете даже указать адрес офиса Microsoft). И все - вы в игре. Именно из-за этой проблемы, а также из-за громаднейшего количества багов серверов и падений игры, Shadowbane медленно умирает.

P.S.: в принципе, я тут собирался написать такую приятненькую эпитафию прекрасной игре, которая не стала великой только благодаря стараниям издателя, который умудрился свести на нет плоды талантов из Wolfpack Studios. Но, уже дописывая статью, я зашел в игру и создал нового персонажа. Встретил там парня, который недавно ушел в мир Shadowbane из SWG, и был очень доволен. Потом я заглянул на сайт игры, где обнаружил новость: Ubi Soft приступает к распространению Shadowbane в Европе. Теперь, наконец-то будет открыт доступ в игру всем игрокам, невзирая на то, в какой стране они живут. Дата начала продаж - 7 января - в этот день Shadowbane откроется второе дыхание, и я советую всем любителям онлайновых RPG посетить этот замечательный мир глобальных сражений и бесконечных войн. Это первая, но, возможно, не последняя статья, о мире Shadowbane, в котором я буду дожидаться новых игроков из Старого Света...

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆	8.1
ГРАФИКА	★★★★★★☆☆☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★☆☆☆☆	
КОНЦЕПЦИЯ	★★★★★★★★★☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★☆☆☆	

Повелевать звездами

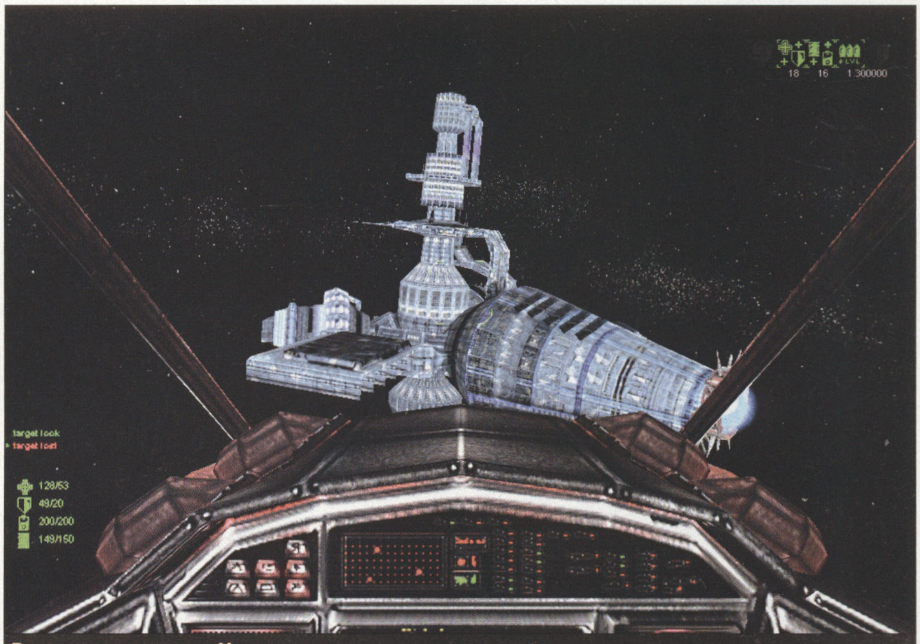
Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Армагеддон Галактики! Ибо теперь оба торжествующих флота Облака соединились на востоке и спешили к последней сокрушительной атаке.

Эдмонд Гамильтон. "Звездные короли"

★ Жанр Онлайновый космический симулятор ★ Издатель Не объявлен ★ Разработчик UCT ★ Дата выхода Не объявлена ★ Сайт игры www.starmasteronline.com

Думаю, что не ошибусь, сказав, что жанр космосимуляторов пребывает сейчас в некотором "полузамерзшем" состоянии. В еще большей мере это касается онлайновых собратьев. Успешные проекты можно перечислить по пальцам, если, конечно, не считать аркад. Стоит ли говорить о том, что любая заявка в этом направлении способна привлечь внимание. В очень небольшом числе таких заявок присутствует недавно начатая разработка StarMaster - "мультиплейного космосимулятора + РПГ" от украинских программистов.



Вражеская станция. К сожалению, уничтожению не подлежит

Как насчет покорения мира?

Вот так вот, ни больше ни меньше. Именно мир нам придется и завоевать. В числе противостоящих сторон - люди и некто, именуемые Други. Расы пребывают в состоянии зыбкого мира, и любая случайность может его нарушить. Обе расы находятся на грани вымирания после того, как реликт некогда мощной цивилизации уничтожил оба флота в момент решающей битвы.

Воюющие стороны в вечном поиске: пригодные для жизни планеты, новые звездные системы - все подходит для того, чтобы переломить ход истории. И в этом сюжете, как водится, найдется местечко и для вас.

Всего имеется восемь специализаций - от торговцев до воров и пиратов, причем в списке есть такая экзотическая профессия, как бюрократ. Не совсем понятно, чем они будут заниматься, но разработчикам виднее. Занимательны некоторые моменты. К примеру, вор может стать олигархом, а политик - победить на выборах. Последняя заявка весьма интересна, так как на моей памяти никто не пробовал реализовать политическую систему в онлайновых играх.

В общем, пока практически все идет, как и полагается в играх такого жанра, но несколько озадачивают заявленные режимы игры - однопользовательский (?), мультиплеер и онлайн. Не совсем понятно, чем мультиплеер отличается от онлайна, поэтому опять же надеюсь на объяснения разработчиков.

Хочу добавить еще пару моментов, которые на слух воспринимаются очень привлекательно. К примеру, как вам возможность разведения представителей инопланетной фауны? Или захват и ограбление кораблей в космосе? Не знаю, как вы, а я действительно прыгаю от восторга. Единственное, о чем я прошу разработчиков, - это сделать хотя бы пятьдесят процентов от задуманного.

Воевать? Да прямо сейчас

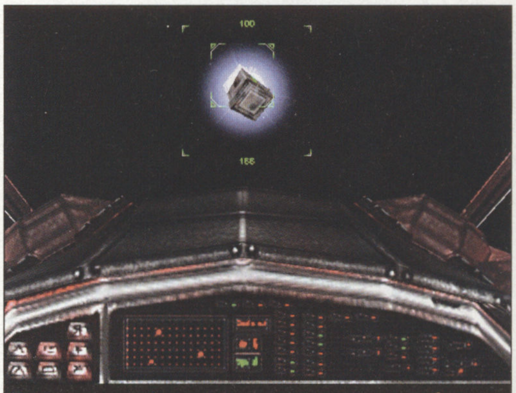
На нашем DVD (и на сайте игры) лежит очень ранняя альфа-версия, которую можно потестировать совершенно бесплатно. Разумеется, на этом этапе представлена только однопользовательская версия игры, причем в ней реализован лишь клочок системы с двумя вражескими станциями и астероидным полем между ними. Выбираем расу и появляемся прямо возле станции на небольшом корабле. Через некоторое время в нашем районе появятся корабли обеих рас. Интересно то, что все они настроены против вас, так что разбираться придется со всеми.

Также в пространстве могут появляться небольшие контейнеры с разными полезными мелочами - энергией, топливом и т.д. Все оружие в игре энергетическое, то есть запитывается от аккумуляторов, которые имеют привычку разряжаться в самый неподходящий момент. Да и топливо тоже кончается достаточно часто. Но все эти потери можно компенсировать на станции. Там же можно отремонтироваться и приобрести новые корабли, если у вас есть деньги. Заработать можно только на уничтожении вражеских кораблей, которые респавнятся весьма часто.

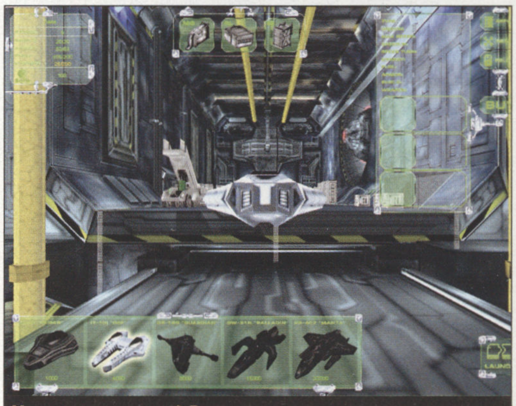
Немного озадачивает тот момент, что, когда мы пролетаем через обломки сбитого корабля, наша броня наращивается и зачастую общий показатель брони превышает максимальный для него уровень.

Много не настреляешь

Обычно в открытое тестирование выкладывают уже почти готовую игру, которую нужно обкатать на большом числе игроков. В данном случае я не совсем уверен, что понимаю, в чем была цель этой альфа-версии. Много поиграть не получается, так как очень быстро надоедает все время возвращаться к началу после того, как тебя уничтожат. Раскладка клавиатуры неудачна, и поменять ее не удалось. Остается единственный вариант - разработчики хотели показать будущим игрокам движок игры и ее потенциальные возможности. Движок сделан неплохо, спорить не буду. Все красивенько и бегает довольно шустро. Стрельба и взрывы тоже ничего. Но, как ни старался, я не смог увидеть в игре хотя бы отдаленных примет будущих фич. Так что текущая версия ставит больше вопросов, чем дает ответов.



В таких контейнерах всегда лежит что-нибудь вкусное



Чего изволите-с? Ремонт только за наличные...

Андрей ШАПОВАЛОВ

Предварительные расчеты

Кто - еще до сражения - побеждает предварительным расчетом, у того шансов много.
Сунь-Цзы. "Искусство войны"

Если я буду играть в это...

Как правило, все статьи по компьютерным играм начинаются либо с пространных словоизлияний авторов якобы "по теме", либо с убеждения читателя, что игра "просто супер" (возможен и вариант "полное Г").

Мне, если честно, это никогда не нравилось. Я считаю, что главное для читателя журнала о компьютерных играх как потенциального потребителя данного товара, - знать, заработает ли этот товар у него.

Поэтому сначала я скажу несколько слов о технической стороне дела.

Во-первых, даже не думайте играть через dial-up. Если у вас нет выделенной линии, забудьте про Star Wars Galaxies (в дальнейшем - просто SWG). Я беседовал на эту тему с несколькими американцами в самой игре и выяснил, что даже для игроков из США SWG требует хорошей линии.

В принципе, если вас уж очень приперло, то играть по dial-up теоретически можно, но только за артистов. Даже ремесленник вынужден будет время от времени сражаться (когда отправится собирать сырье), а в драке любой лаг чреват респавном.

Во-вторых, игра хочет приличную машину. PIII 1333 с 256 Mb RAM - это минимум. По-хорошему нужен гораздо более мощный агрегат. В качестве ориентира приведу характеристики машины, на которой играю сам: P4 2.4 GHz, 1Gb RAM, GeForce 4 Ti 4800, интернет-соединение 100 Мбит/с.

На данной машине включено все по максимуму с разрешением 1024x768x32, и игра практически никогда не лагает.

С другой стороны, нельзя не отметить очень стабильную работу самих серверов. Тут вам не Shadowbane, тут вам Star Wars. Патчи и мелкие апдейты происходят почти каждый день. Собственно говоря, ваше знакомство с игрой начнется с закачки и установки здоровенного апдейта (лично у меня он ставился примерно 35 минут). Только после этого вы сможете непосредственно подключиться к серверу. Зато у меня игра никогда не вылетала и не висла. Не знаю, как другие, а лично я труд команды техподдержки оценил.

Но перед покупкой игры все же рекомендую как следует подумать, стоит ли это делать. Не спешите, взвесьте все "за" и "против".

Играть с "тормозами" и урезанной картинкой можно.

Но нужно ли?

... То буду...

Итак, вы все-таки решили поиграть в SWG.

Прежде всего, составьте план действий. Он не должен быть чересчур уж подробным, поскольку не бывает такого плана, который не пришлось бы изменять по ходу дела. Тем не менее, основные цели вы должны наметить заранее.

Цель номер один: кем быть.

Хотя вариантов развития персонажа в SWG много, всех их, при желании, можно свести к трем основным путям: воин, ремесленник и артист.

Воин - путь для любителей подраться. Естественно, этот путь является самым динамичным. Ведь экспу вы получаете только за уничтожение противника, прокачать боевые способности "бесконтактным" способом невозможно. Поэтому все ваше время должно, теоретически, проходить в поиске и истреблении монстров. Однако это только теоретически, в "реальной" виртуальной жизни (уж извините за подобное словосочетание) все совсем по-другому.

Во-первых, вам придется подумать об оружии. Пистолет, который выдается большинству игроков при генерации персонажа (исключая brawlers, о которых мы поговорим отдельно), весьма слаб и подходит только для начального этапа, когда вашими врагами выступают всякая мелочевка вроде крыс, ящериц и жуков (если вы начинаете играть на Татуине; на других планетах будут другие твари). Более мощное оружие надо или покупать, или делать самому. В последнем случае возникает резонный вопрос: чего вы в вояки сразу поперлись, может надо было сперва ремеслу weaponsmith'а научиться?

Впрочем, к вашим услугам в любом городе имеется базар, где вы сможете купить оружие. Но! Фишка в том, что в SWG делать какие-либо предметы могут только игроки-люди, NPC выступают лишь в качестве тренеров. Люди же, как вам на собственном примере должно быть известно, произведенное ими дешево не отдадут, так что цены на оружие (качественное оружие, а не барахло вроде вашего начального пистолета) держатся весьма и весьма высокие. К примеру, хороший карабин может стоить от 15 до 30 тысяч кредитов.

Конечно, деньги можно заработать, выполняя миссии, которые в городах дают специальные терминалы. Однако с вашим дохлым пистолетиком соваться на серьезное (т.е. денежное) дело бессмысленно. Придется довольствоваться миссиями со средней оплатой в 500 кредитов. На выполнение же одной такой миссии тратится примерно 10-20 минут реального времени.

Теперь посчитаем: за час вы проходите 3-4 миссии по 500-700 кредитов (увеличим награду ради успокоения вашей уверенности в своих силах и упорстве). Спрашивается, за сколько времени



Я тоже хочу такой стать!



Что делают! Прямо на улице средь бела дня! Да, горячие девушки-brawlers способны на многое... Disclaimer: в SWG секса нет!

мы наберем нужное количество денег? Призадумались?

Разумеется, не так страшен черт, как его малюют. Он еще страшней.

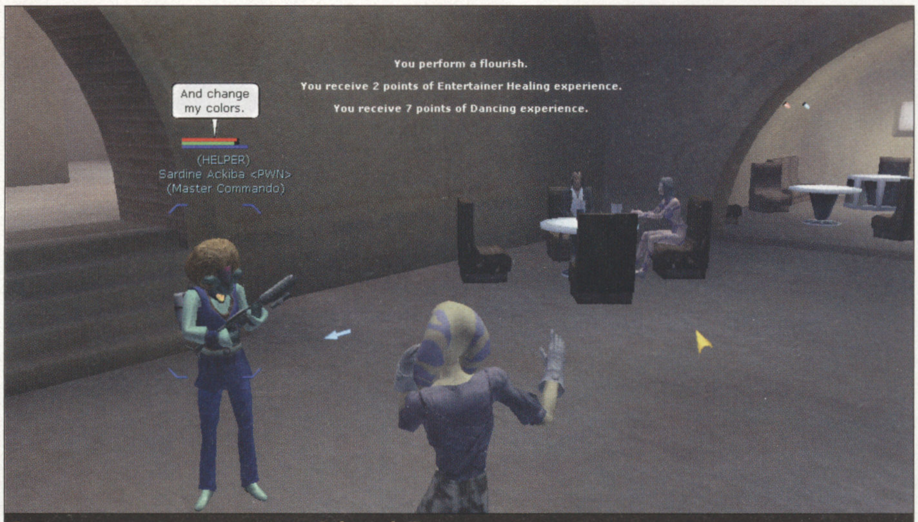
На самом деле, все упирается в такую простую вещь, как терпение. Если вы - человек спокойный и терпеливый, то никаких проблем в SWG у вас не будет. Со временем все можно прокачать до самых заоблачных высот, все деньги заработать, все понравившиеся вещи купить.

А вот если у вас с терпением плохо, тогда...

Тогда придется вам стать одним из воинов-brawlers, специализирующихся на рукопашном бое (unarmed fighting). Их оружие - руки и ноги. Правда, потом, на высоких уровнях мастерства, им дают своеобразные кастеты, но до этого еще расти и расти. Начинают же они очень выгодно с точки зрения нетерпеливого любителя экшена.

Дело в том, что режим PvP (Player versus Player) в SWG реализован очень своеобразно. Его, в привычном понимании слова, нет. Игроки не нападают друг на друга, потому что разработчики сделали невозможным воровство вещей с трупа убитого PC. Вот NPC можно убить и обворовать, а персонажа, за которого играет человек, - нет. Правда, в случае вашей смерти вещи портятся (снижается показатель durability), но не пропадают. Естественно, при таком раскладе заниматься PvP никакого смысла нет. Просто же сражаться между собой игроки могут во время военных действий, постоянно происходящих между Империей и Повстанцами. Там за убийство PC из враждебного лагеря вам начисляют очки фракции, на которые потом можно получить много чего хорошего. Впрочем, война - это отдельный и долгий разговор, тема для одной из будущих статей.

Вернемся к наших бойцам-"каратистам". Поскольку PvP нет, сражаться стоит либо с монстрами, либо с NPC. Последние - не лучший вариант. Они всегда вооружены и способны здорово вас потрепать, а добычи получить с них особой не выходит. В лучшем случае вас ждут несколько десятков кредитов. Правда, есть тут своя заморочка - только с тел NPC вы можете снять квестовые предметы (например, диски с секретными данными). Они генерятся случайным образом, т.е. вы никогда не сможете сказать заранее, будут ли у данного NPC диски или нет. Нужны же эти штуки для выполнения фракционных задач для Империи или Повстанцев. Подробнее об этом мы поговорим опять-таки в другой раз, когда будем разбирать тему вступления во фракцию.



Вы не поверите, но это - Mon Calamari. После посещения крутого парикмахера

Сейчас же я хочу обратить ваше внимание на "обычных" монстров. С ними лучше всего воевать именно "каратистам", т.к. сами монстры дерутся, понятное дело, только в ближнем бою.

В SWG у каждого вида дистанционного оружия есть своя прицельная дальность стрельбы. Винтовка очень хороша на дальней дистанции, пистолет - на короткой, но нет ни одного оружия, точно стреляющего по стоящему в упор противнику. Иными словами, любой стрелок очень слаб против хорошо прокачанного в ближнем бою врага.

Поэтому даже очень хороший пистолет не спасет стрелка от подбежавшего к нему вплотную монстра. Большая часть выстрелов просто уйдет мимо цели. Поэтому стрелкам приходится постоянно отбегать от монстров, чтобы суметь попасть по ним. Получается это не всегда - монстр тоже на месте не стоит. Мне частенько приходилось видеть, как довольно слабый против моего "каратиста" монстр без особо труда заваливал стрелка. Конечно, с ростом мастерства и покупкой по-настоящему хорошего оружия стрелок перестает быть легкой добычей монстров, но вот для этого нужны деньги (которые есть время). Т.е. ваше терпение.

Боец рукопашного боя с самого начала с монстрами "на равных". Его проблема - относительно малый урон, наносимый противнику. Все-таки пистолет более силен, чем кулак. Собственно говоря, именно малый наносимый урон отпугивает многих от изучения рукопашного боя. И зря, потому что прокачанный Teras Kasi Artist рвет стрелков, как грелку.

Тут, правда, есть простой выход - вы можете стать фехтовальщиком (fencer), "работающим" мечами или палками. Этот товарищ и бьет в ближнем бою метко, и повреждения наносит значительные. Однако достать хороший меч почти так же сложно, как и, скажем, пистолет.

Короче говоря, я вам советую начинать с Unarmed Brawler. Потом, когда появятся денежки, купите себе приличное оружие и переквалифицируетесь в стрелка. Не забывайте - в SWG любую профессию можно "забыть" (surrender skill), так что вы всегда можете освоить приглянувшуюся вам профессию. Просто есть умения, которые более полезны на ранней стадии и от которых потом спокойно может отказаться хорошо прокачанный специалист.

Проблемы с оружием - это еще не все трудности в жизни бойца. В боях вас, несомненно, потреплют и, скорее всего, пару разиков убьют. И тут мы плавно переходим ко второй проблеме воинов - к лечению.

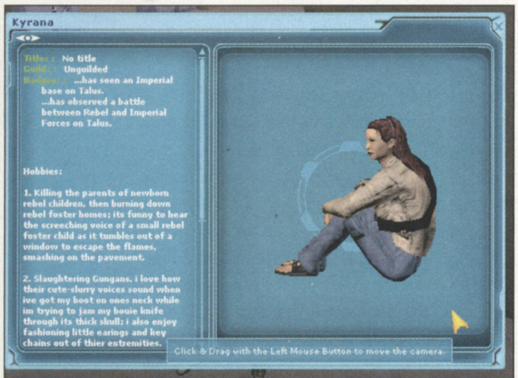
В SWG во время боя вам наносятся три типа ранений. Первый тип - расхо-



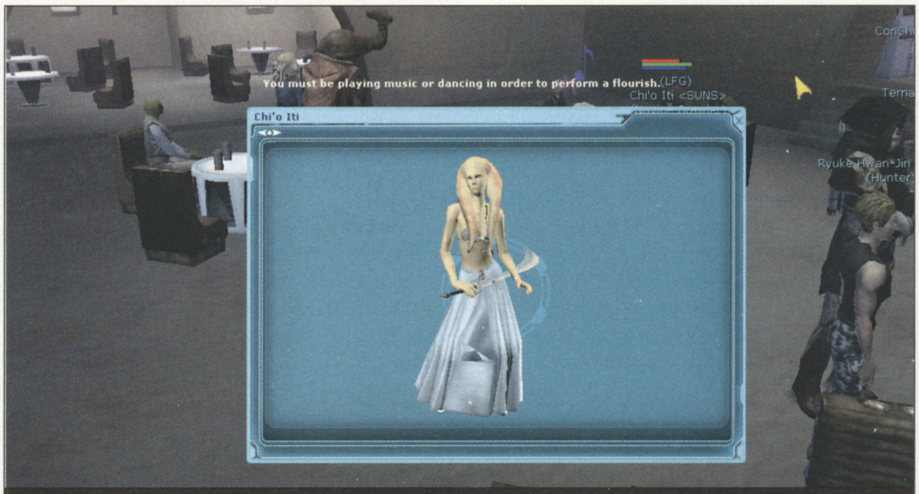
Это ж надо было так напиться! Прямо за стойкой бара пляшу



В тот вечер в кантине реально зажигали (прокачанный музыкант демонстрирует специальные способности)



Иногда попадаются действительно веселые люди. В автобиографии этой дамочки написано: "Хобби. Убить родителей ребеночка-повстанца, потом поджечь приют, куда его поместят, и смотреть, как он, спасаясь от огня, выпрыгивает в окно и разбивается об мостовую. Еще я люблю убивать гунганов - так приятно чувствовать, как нож входит в его тупой, крепкий череп..." Тут мы прервемся, пожалуй



Танцоры бывают разные. Вот эта дамочка исполняет танец с саблями

дуются очки здоровья (красная полоска), выносливости (зеленая) и разума (синяя). Расходуются они потому, что разные атаки поражают разные характеристики. В этом, кстати, тоже есть фишка игры. Например, бежит на вас противник с большим запасом жизни и выносливости, но маленькой линейкой разума. Вы используете против него атаки, поражающие именно разум, - и он готов через пару секунд. Проблема в том, что то же самое могут сделать и с вами.

"Выбитые" из вас очки после сражения восстанавливаются, надо просто сесть на землю и отдохнуть некоторое время. Лечить такие ранения стоит только во время боя, чтобы не погибнуть. Да, не забудьте - погибаете вы, как только значение любой из трех полосок достигнет нуля.

Второй тип ранений - так называемая "боевая усталость" (Battle Fatigue). Она вырабатывается после каждой произведенной вами атаки. Чем больше накапливается этой боевой усталости, тем медленнее и хуже действует ваш персонаж. Избежать этого невозможно. При этом боевая усталость само собой не проходит, ее нужно только лечить. Лечить этот тип ранений может только артист. Вам придется топать в город и ждать в кантине, пока туда пожалует любитель плясок или музицирования. И имейте в виду - оркестр из NPC, встречающийся в кантинах, не лечит боевую усталость. Вам нужен только другой игрок.

Третий тип ранений - перманентные (не восстанавливаемые отдыхом) повреждения любой из характеристик. Отображаются они в виде черных участков на соответствующей полоске.

Лечить перманентные ранения красной и зеленой полосок может только врач, причем только в медицинском центре в городах или в лагере. Лагерь же может ставить только разведчик (scout). Поэтому первой английской фразой, которую вам стоит выучить, станет "Can you heal wounds?", с которой вы будете приставать ко всем встречным. Будете-будете, уж поверьте на слово. Не забудьте - врача-NPC не бывает. И еще одно очень важное дополнение - перманентные ранения разума (синяя полоска) лечатся лишь артистом.

Тут сразу надо пояснить, почему я не выделил врача в качестве основной линии развития персонажа.

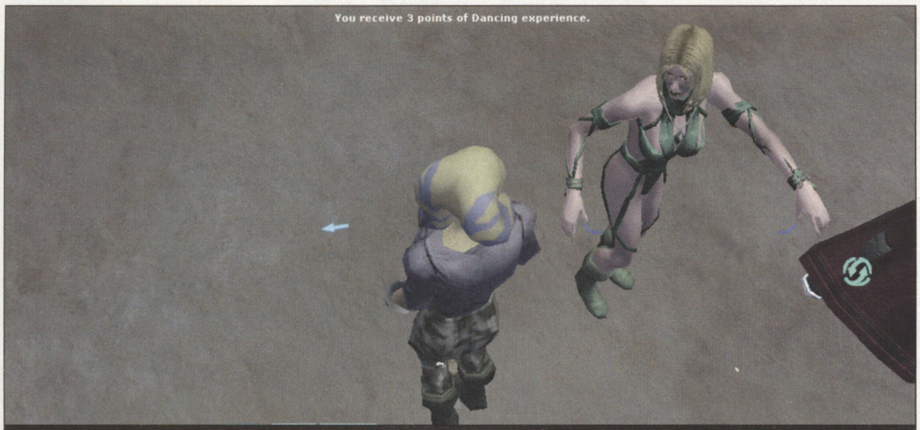
Дело в том, что врач - сугубо вспомогательная профессия. Вас с огромным удовольствием возьмут в любую группу, но вот заработать приличные деньги будет сложновато. Какие-то деньги у вас всегда будут, вопрос - хватит ли их вам.

Если же врач - ваша вспомогательная профессия, то тут другое дело. Очень нужная и правильная профессия получается. Вы можете сами себя лечить, не напрягаясь по поводу отсутствия игроков-медиков, можете делать себе стимпаки (лекарства), можете временно повышать способности - "бафить" (buff). С лечением все ясно. Со стим-паками, думаю, тоже. Они просто позволяют во время боя резко и без затрат Mind восстановить потрепанное здоровье, отчего противник будет по-детски обижен.

Несколько слов про "бафы" - это временные модификаторы, которые может навешивать врач мастерского уровня на персонаж. Бафы бывают разными. Например, вы можете навесить на себя баф "quickness" размером в пару тысяч единиц, вследствие чего персонаж не будет затрачивать очки выносливости на совершение специальных действий (например, танцор сможет делать flourish'и пару часов без остановки). Очень выгодное умение. Но только как "добавка".

А вот "чистым" артистом жить можно, причем даже довольно неплохо, хотя и скучновато. Артист - самая читерская профессия в игре. Судите сами.

Артист получает экспу двух видов - за танцы/пение и за лечение. Есть еще экспа, начисляемая за изменение внешнего облика другого персонажа, но это - прерогатива визажиста, которого я, все-таки, отношу к отдельной профессии. Экспу за танцы/пение вы получаете, просто занимаясь этим делом в кантине. Не важно, видит вас кто-то или нет. Стоите себе в уголку и играете на дуде. А экспа идет. Разработчики попытались и тут заставить нас работать - экспа идет



Где достала свой прикид, сестричка!



Бегут, бегут за своей смертью, паршивцы

только при выполнении flourish'ей, специальных действий (типа элемента танца или взятия какой-то особо высокой ноты). Но! Можно создать макрокоманду, которая будет делать это автоматически, без вашего непосредственного участия. Пришли вы в кантину, заняли удобное место, запустили танец, потом включили макро. Потом пошли спать/есть/заниматься сексом (нужное подчеркнуть). А персонаж работает, качается себе потихоньку. Наш главред, ветеран Ultima Online, изобразил легкое негодование, когда узнал, что делать это не возбраняется.

Разумеется, подводные камни имеются и тут. Начнем с того, что нигде не сказано, как делать бесконечную макрокоманду (т.е. такую, чтобы сама собой запускалась по-новой). Я узнал об этом только от самих игроков, причем пришлось изрядно попотеть, пока разобрался с ней. В следующей статье про артистов все подробно расскажу.

Экспу за лечение артист получает, когда на него смотрит персонаж с Battle Fatigue. Тут вообще ничего делать не надо, только танцевать, можно даже без flourish.

Деньги же артисту перепадают очень хитро. В подробности пока вдаваться не буду, но скажу: на толстый-толстый кусок хлеба с толстым-толстым слоем масла вам хватит.

И при этом никакого риска! Не нужно никуда ходить, ни с кем драться... Лепота! Скучно, конечно, но тут уж ничего не поделаешь.

Рассматривать вариант игры за ремесленника мы не будем. Не потому, что он "неправильный", а только потому, что я ремесленником не играл. Может, там все круто, а может, и нет. Не тянет меня, уж простите.

Пересказывать же содержание форумов и разговоров игроков я не хочу - если вам интересно, сами прочтете. В конце концов, коль скоро вы решили играть в SWG, то интернет-то у вас быть должен.

... Вот с такой физиономией...

Продолжаем составлять наш план, переходим к цели номер два: каким быть.

Тут все совсем просто: если играете за бойца или ремесленника, будьте, кем хотите.

А вот если за артиста, тогда рекомендую быть женщиной-твилеккой (раса такая), с приятной фигурой и правильно подобранным лицом.

Почему? Объясняю.

Артисту деньги дают игроки, причем добровольно. Могут дать, а могут полечиться, посмотреть да и уйти. На собственном опыте я убедился, что мужикам денег дают в несколько раз меньше, чем женщинам. Вообще, это понятно. Большинство игроков - все же мужики, им интереснее на красотку посмотреть, а не на себе подобных.

Естественно, фигуру надо сгенерить соответствующую. Забудьте про 90-60-90. Мы не в ханжеском мире реальности. 110-60-90 - вот наш выбор. И это не пустые слова. Это реально работает.

С лицом вы уж сами как-нибудь разберитесь. Настроек очень много, подобрать можно практически все. Было бы желание.

Теперь про расу. Может, я чего-то не понял, но в фильмах и играх по вселенной Star Wars профессиональными танцовщицами всегда были твилекки. Почему - потому, что так решил Ричард Маркand, режиссер фильма Return of the Jedi. Помните танцовщицу во дворце Джаббы Хатта?

Все-таки SWG - это ролевая игра. Надо же немного и отыграть эту самую ролевую часть.

... На этом сервере

Ну и напоследок цель номер три: где быть.

Игра автоматически предложит вам наименее заселенный на момент вашего подключения сервер. Можете воспользоваться этим советом.

А можете и не делать этого. Тогда приходите на сервер Alhazi, там отправляйтесь на Татуин, идите в город Mos Eisley.

Зачем? Затем, что я там. Пора основать новую ветвь клана Navigator Dragons. Приходите, покажем американсам кузькину мать, как обещал секретарь ЦК КПСС Никита Сергеевич Хрущев.

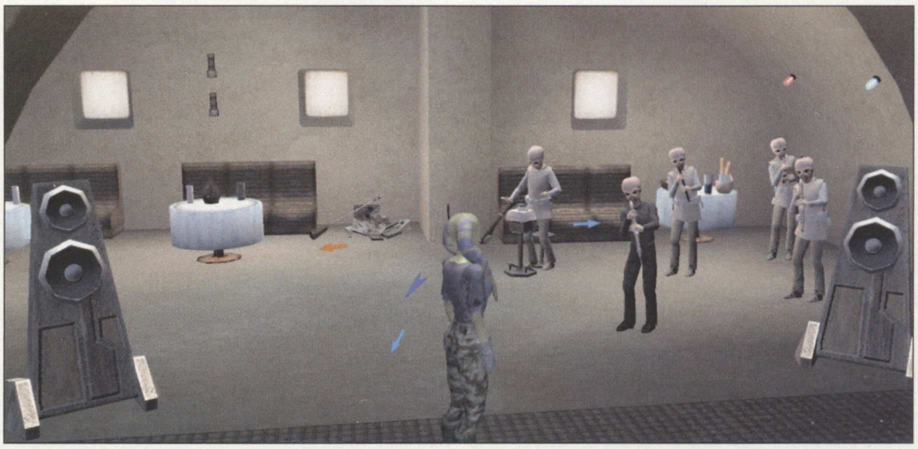
Принимаются все желающие. Единственное требование - мы играем за Империю. Никаких "борцов за свободу". Только железная рука тирании!

Вопросы и предложения шлите на terminator@gamenavigator.ru.

Н



Этот гад забежал за мной прямо в город! Там ему и конец пришел



10 лет
По колено в мертвецах

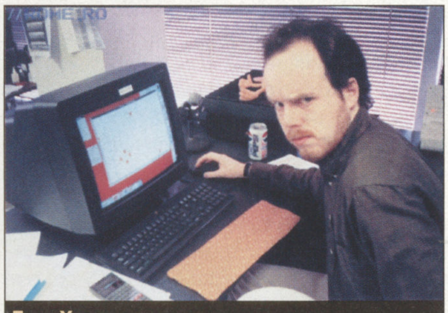
Юрий ПАШОЛОК

The demons came and the Space Marines died. Except one.
DOOM

Название этой команды давно стало синонимом прогресса. Тринадцать лет своего существования id Software находится в авангарде игровой индустрии. Эта компания создала жанр и курирует его развитие. На id молятся игроки и производители "железа", остальные разработчики FPS выставляют даты выхода своих игр, тщательно следя, чтобы они ненароком не совпали с выходом игры от id. Среди журналистов написание истории id Software давно уже стало чем-то вроде спортивного соревнования. Соревнование это проводится на приз "кто придумает больше". То бедного Тома Холла обзовут художником, то начинают описывать сны Джона Кармака о большом черном стеклянном кубе с надписью "Офис". При этом все факты вот они, протяни руку и сорви...

Придворная команда

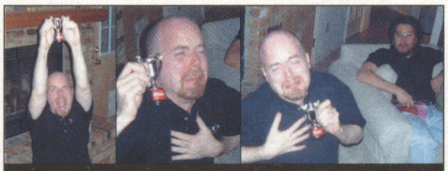
Давным-давно в одной "самой демократичной стране мира", в славном городке Шревепорте (Shreveport), жила-была фирма Softdisk. Основанная бывшими преподавателями Луизианского университета, эта контора занималась разработкой программ для различных платформ, начиная с Apple II и заканчивая набиравшей силу IBM PC. В 1986 Softdisk запустила новую службу по распространению программ для IMB PC. Уже в следующем году число подписчиков этого сервиса выросло до ста тысяч человек, каждый из которых платил десять долларов в месяц.



Том Холл

В сентябре 1987 года Softdisk принял в свои ряды нового программиста. Звали этого новоиспеченного сотрудника Томом Холлом (Tom Hall) и в его портфеле лежал диплом университета штата Висконсин. Тому сразу же стало тоскливо от достопримечательностей Шревепорта (позже он, полушутя, говорил, что он даже готовил план побега из этого жуткого места), но, к счастью, нашлась отдушина в виде работы по специальности. Дело в том, что Том Холл увлекался написанием компьютерных игр. Первую игру будущий создатель Dopefish сделал в далеком 1980 году, называлась она TANK и разрабатывалась под платформу Apple II+. Всего за период между созданием TANK и приходом в Softdisk Том написал более сорока игр.

Новым ходом Softdisk для привлечения клиентуры стал выпуск игровых приложений. Для этого было создано специальное подразделение, где и подвизался Том. Каждый месяц "артель дяди Тома" должна была сдавать дискету с 5 – 10 новыми играми. Названия этих игр вряд ли что-то скажут читателям: разрабатывались они для Apple II, а при таких темпах сделать что-то экстраординарное было практически невозможно. Тем не менее, подписка имела успех, а Softdisk еще больше расширил список клиентов.



Бритый Том Холл. Спустя полтора десятка лет награда нашла своего героя

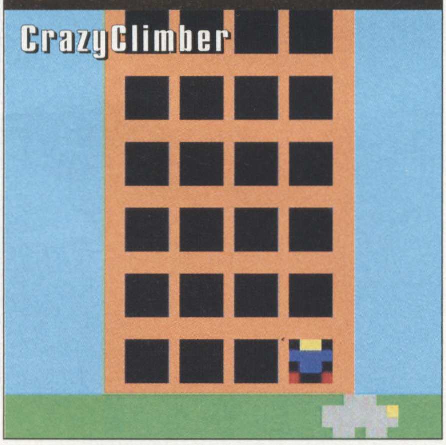
В конце концов Том Холл стал тем человеком, с которого началась id Software. Не появись он в нужное время и в нужном месте, быть может, мы никогда не узнали бы о DOOM и Quake.

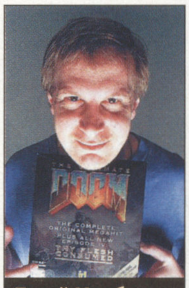
Собери их всех

Зимой 1989 года Эл Вековиус (Al Vekovius), один из отцов-основателей Softdisk, сделал для своей компании важное приобретение. Элу удалось переманить сотрудника одной из фирм-конкурентов. Звали его Джей Уилбур (Jay Willbur), до Softdisk он работал редактором журнала Uptime. Приобретение было действительно стоящим, но Эл еще не знал, что одним выстрелом убил двух зайцев.

В бытность редактором Uptime Уилбур наладил хорошие отношения с молодым программистом, продававшим игры собственного изготовления, - Джоном Ромеро (John Romero). Первую игру Джон написал еще в 1982 году, а в 1987 году одна из игр Ромеро украсила обложку компьютерного журнала Nibble. Uptime, распространявшийся на дискетах, также приобрел несколько игрушек. Последующие два года окрыленный успехами Джон пытался найти работу в крупных игровых компаниях, одной из которых, к примеру, была Origin. В один прекрасный момент он позвонил своему старому знакомому Джею Уилбору и спросил насчет работы в Uptime. Джей в это время уже сотрудничал с Softdisk, куда и привел молодого программиста. А на дворе была весна 1989 года.

Первая игра Джона Ромеро





Джей Уилбур в лучах славы

Как и Том Холл, Ромеро писал свои игры под Apple II. Тем удивительнее, что Джон был направлен в отдел, занимающийся играми для IBM PC. С этой платформой Ромеро был мало знаком, тем не менее, он достаточно быстро освоился, попутно портируя свои старые "эпловские" игры. Правда, отношения с Элом Вековиусом у новичка не сложились. Был момент, когда Ромеро и вовсе пригрозил своему боссу, что уйдет в LucasArts.

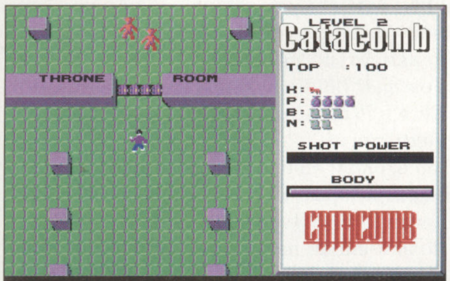
Тем временем в коллективе Softdisk появился очередной программист Джон Кармак (John Carmack). С детства у Джона было две страсти: Dungeon & Dragons и компьютеры. Первым его компьютером был TSR-80, который потом сменил Apple II. Когда Кармаку было одиннадцать лет, экраны кинотеатров штурмовал TRON, а на полках магазинов появились книги вроде Hackers: Heroes of the Computer Revolution. Неудивительно, что Джон, фанатевший в детстве от киберкультуры, решил стать программистом, настоящим профессионалом своего дела. Его мечтой было попасть в штат крупной компании а-ля IBM, но судьбе было угодно, чтобы его жизнь оказалась связанной с играми.

В качестве тестовой работы в Softdisk Кармаку предложили сделать



Джон Кармак

игру наподобие Pong, но вместо этого он договорился о разработке RPG-трилогии Dark Designs. К тому времени Джон считал наиболее перспективной платформой не Apple II, а IBM PC. Dark Design была создана сразу для трех платформ: Apple, Apple IIGS и PC. Совсем неплохо для девятнадцатилетнего программиста, не правда ли?



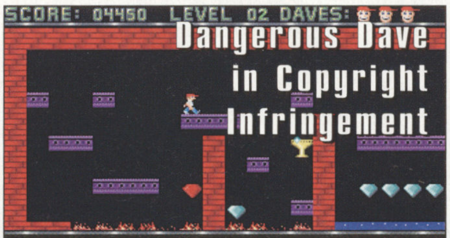
Одна из первых игр Джона Кармака для Softdisk. Сейчас зеленые квадратики выглядят довольно забавно, но для своего времени Catacomb казалась продуктом весьма высокого уровня

Внебрачный сын Супер Марио

Между тем Кармак чувствовал себя на новом месте неуютно. Ему явно не доставало привычного свободного образа жизни. В один прекрасный момент у Кармака появился единомышленник – Джон Ромеро. К тому моменту Ромеро трудился над новым проектом Softdisk Gamer's Edge. Позднее к двум Джонам присоединился Том Холл, продолжавший работать в игровом отделе, специализировавшемся на Apple II. Том был человеком не от мира сего, а уж если рядом оказывался Ромеро, то образовывалось жуткое существо с четырьмя ногами, четырьмя руками, двумя головами и одним мозгом на двоих. Мозгом, который генерил идеи, перевернувшие индустрию.

Следом за Catacomb на свет появилась Slordax. Ее прообразом послужила Defender, первый скроллер, выпущенный в 1980 году фирмой Williams Electronix. Хотя движок Slordax был создан на базе наработок Джона Ромеро, основная нагрузка по разработке игры легла на плечи Джона Кармака, Том Холл по мере сил выдавал креатив. Четвертым человеком, который принял участие в разработке, стал Эдриан Кармак (Adrian Carmack), художник из отдела Gamer's Edge, где по его скетчам создавали корабли. Сразу же внесем ясность: Джон и Эдриан не братья, и даже не родственники – фамилия Кармак не настолько уж и редкая, особенно в штате Техас.

Одной из идей Джона Кармака было создание игры с плавным скроллингом, образцом для него служила Super Mario. Считалось, что на PC подобное сделать невозможно, но Джона это не смущало. Холл и Кармак не нашли ничего более оригинального, чем полностью скопировать первый уровень из Super Mario 3 с точностью до пикселя, причем сделано это было всего за одну ночь. Место водопроводчика занял персонаж, которого нарекли Dangerous Dave, впрочем, сходство с Марио от этого не исчезло. В пять часов утра работа была закончена, и на свет появилась тестовая версия игры Dangerous Dave in Copyright Infringement.



Совпадения с любыми итальянскими водопроводчиками совершенно случайны

Пришедший с работы Ромеро не мог оторваться от игры целых три часа. Справедливости ради надо сказать, что персонаж по имени Dangerous Dave был придуман им еще в 1988 году для одного проекта под Apple II (игра распространялась через журнал Uptime), но по сравнению с тем, что сделали Кармак и Холл, его работа и рядом не стояла. Ромеро осознал, каким коммерческим потенциалом обладает кусочек кода, хранящийся на дискетке с пометкой Type DAVE2. Неудивительно, что следующий человеком, узнавшим о Dangerous Dave in Copyright Infringement, стал Джей Уилбур. Окрыленные успехом программисты отправили копию игры в Nintendo, надеясь, что гигант приставочной индустрии обратит на них внимание и даст добро на PC-версию Super Mario 3. К тому моменту электронный водопроводчик разошелся на консолях чудовищным тиражом в 17 миллионов экземпляров. Увы, пришедший через несколько недель ответ оказался не таким, какой ждали: Nintendo не была заинтересована в PC-рынке.

На свободу!

В сентябре 1990 года на адрес Ромеро стали поступать странные письма. Некий фанат, каждый раз подписывавшийся разными именами, настойчиво просил связаться с ним. Совершенно случайно наткнувшись на статью из журнала PC Games Magazine, Ромеро наконец понял, кто это. Как оказалось, письма писал Скотт Миллер (Scott Miller). Скотт создал свою первую игру еще в 1975 году (всего им было разработано около ста игр), а в 1986 году открыл издательство Apogee, специализирующееся на распространении условно-бесплатных программ.

Вслед за письмами последовал телефонный разговор. По мнению Миллера, творения Ромеро как нельзя лучше подходили для его издательства. Скотт хотел приобрести у Джона одну из его старых игр Pyramids of Egypt, но она уже принадлежала Softdisk. И вот тут пригодилась "шуточка" Кармака и Холла, написанная всего за ночь. Миллеру была отправлена тестовая версия Dangerous Dave in Copyright Infringement, от которой он пришел в восторг. Разумеется, в таком виде о выпуске игры не могло быть и речи - адвокаты Nintendo камня на камне бы не оставили от маленькой компании Apogee. Оставался единственно возможный вариант – создать на базе Dangerous Dave in Copyright Infringement новую игру.



Скотт Миллер

Итогом мозгового штурма стало появление персонажа по имени Билли Блэйз. Восьмилетний гений, надевая на голову футбольный шлем старшего брата, превращался в Коммандера Кина, борца с галактическим злом. Война Коммандера Кина с пришельцами и послужила отправной точкой для создания игры, которая называлась... правильно, Commander Keen. Два Джона взяли на себя программную часть, Том Холл занялся дизайном (он настолько увлекся, что изображал Коммандера Кина, бегая в футбольном шлеме). Единственным человеком, который возненавидел Кина, стал Эдриан Кармак. Эдриан терпеть не мог "маленьких пушистых зверюшек", а уровни Commander Keen буквально кишели шоколадками, плюшевыми медведями и забавными одноглазыми пришельцами. К счастью, это неприятие удалось преодолеть, в частности, благодаря тому, что он выпросил разрешение, чтобы трупы маленьких пушистых зверьков не исчезали, а оставались валяться на уровнях.

Кармаки, Ромеро и Холл работали над первой частью Commander Keen стахановскими темпами, благодаря чему смогли сдать игру к оговоренному сроку. Commander Keen: Invasion of the Vorticons был выпущен четырнадцатого декабря 1990 года. В shareware-версии был доступен первый эпизод, остальные открывались после оплаты. К Рождеству игра принесла Скоту Миллеру 30 тысяч долларов прибыли, о чем он раньше не мог и мечтать. Если присмотреться к

Джон Ромеро



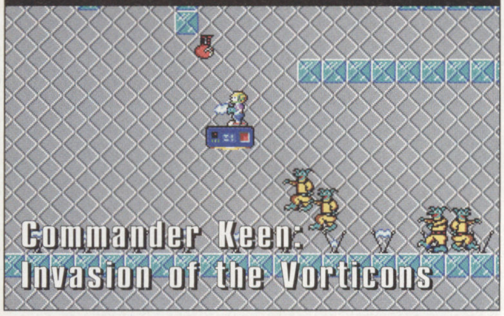


Обложили, япона мать!

Commander Keen повнимательнее, то подобный успех не покажется столь уж удивительным. К тому моменту на PC не существовало ни одной аркады, которая могла бы сравниться с работой молодых программистов из Softdisk. Commander Keen: Invasion of the Vorticons щеголял шикарной для своего времени EGA-графикой с отличной прорисовкой персонажей. Ну а про игровой процесс и говорить не приходится – безумные идеи Тома Холла мало кого могли оставить равнодушными.

Тем временем работа на Softdisk продолжалась. Очередной игрой стало продолжение Catacomb, вслед за ней была Shadow Knights. Быть может, Shadow Knights и не так известна, как Commander Keen, но это первая более-менее серьезная игра, разработанная молодой командой. Shadow Knights представляла собой типичный платформер, вот только возможности главного героя были отнюдь не типичными. Джон Кармак, большой поклонник D&D, наделил героя такой характеристикой, как количество маны, а уж ее можно было использовать по собственному усмотрению. Управляемый игроком ниндзя мог не только махать мечом, но и пускать файерболлы, а также вставать в энергетический блок. По графике Shadow Knights не могла сравниться с Commander Keen, тем не менее, смотрелась она вполне достойно. Softdisk осталась новой игрой довольна.

Мы мочили кенгура...



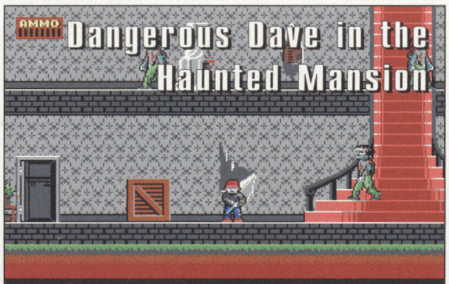
Вот только вряд ли Эл Вековиус догадывался, что в скором времени ему придется проститься с несколькими программистами из отдела Gamer's Edge. А дело обстояло именно так, и успех Commander Keen ускорил этот процесс. Под Рождество 1990 года из Apogee пришел чек на сумму десять тысяч долларов, а спустя несколько недель, Джон Кармак и Джон Ромеро объявили Большому Элу о том, что уходят. Вместе с собой они забирали и Эдриана Кармака, что касается Тома Холла, то он оставался сотрудником Softdisk до сентября 1991 года.

К моменту ухода из Softdisk уже было ясно, как будет называться новоиспеченная фирма. Этим вопросом Джон Кармак и Джон Ромеро озаботились еще во время работы над Commander Keen: Invasion of the Vorticons. Вариантов названия было немало, но в итоге остановились на Ideas From the Deep, или сокращенно – Id Software. Датой основания id Software принято считать 1 февраля 1991 года.

На пути к трехмерности

Оказавшись, наконец, свободными от гнетущих стен офиса Softdisk, единомышленники принялись за разработку новых игр. Но и со старым местом работы они окончательно не порвали: благодаря Джею Уилбору, все еще остававшемуся в штате компании, удалось договориться об издании ряда игрушек под лейблом Softdisk.

Первой такой игрой стала Rescue Rover, история о чернокожем мальчике и его бедной собачке, которую с завидной периодичностью воровали злые роботы. Даже сейчас концепция Rescue Rover смотрится очень неплохо, а про время, когда high-end компьютером была "трешка", и говорить не приходится. Для того чтобы освободить собачку из грязных манипуляторов, Роджеру (так звали мальчика) приходилось выстраивать сложные комбинации из ящиков и линз. Оружия у парнишки не было, а роботы особо с ним не церемонились. Именно в Rescue Rover воплотились первые наработки Эдриана Кармака по насилию в компьютерных играх. О хлещущей во все стороны кровище речь пока не шла, но и Роджер с прожженной лазером дыркой в груди смотрелся отнюдь не безобидно.

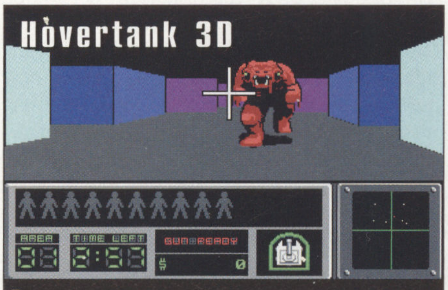


Вы не смотрите, что Дэйв такой крепыш, один-единственный удар и на экране покажут небольшой но очень жестокий ролик с его гибелью

Эдриан Кармак по-настоящему оттянулся в Dangerous Dave in the Haunted Mansion, он с лихвой отомстил за милых плюшевых пришельцев из Commander Keen. Никаких маленьких забавных зверушек, от которых его тошнило. Только гнилые зеленые зомби, карлики с метательными ножами, кислотные слизняки, мерзкие призраки по одну сторону и простой крепкий деревенский "редник" Денжероус Дэйв да его верный дробовик по другую. Эдриан с особым цинизмом отрисовал сцены, когда Дэйву в голову втыкается нож или на него набрасывается паук. Даже дом, в котором происходило действие игры, был своего рода насмешкой: это собирательный образ зданий из столь нелюбимого id Software городка Шревепорта. Когда Джон Ромеро впервые увидел то, что сотворил Эдриан Кармак, он был просто в шоке. В то время Dangerous Dave in the Haunted Mansion смотрелся примерно так же, как сейчас Postal 2. К счастью, адвокаты и сенаторы тогда еще не обращали внимания на компьютерные игры.

Dangerous Dave in the Haunted Mansion был не только отдушиной для Эдриана Кармака, но и очередным шагом в развитии игр id Software. Персонаж теперь мог стрелять не только по горизонтали. Технологически новая игра была развитием идей Commander Keen: Invasion of the Vorticons, при этом обладала свободой перемещения Shadow Knights и отличной атмосферной графикой.

Но Джон Кармак мечтал уже о других технологиях, значительно более сложных, чем те, что использовались в Dangerous Dave. Первой 3D-игрой принято считать созданную Ричардом Гэрриотом ролевушку Akalabeth. К началу девяностых появилось еще несколько революционных игрушек, например, Elite и Wing Commander. Но трехмерные технологии, которые там использовались, были еще несовершенными. Настоящий прорыв случился в мае 1991 года, когда id Software создала Hovertank 3D, положившей начало жанру 3D-шутеров. В основе Hovertank 3D лежали идеи, воплощенные еще в Commander Keen: Invasion of the Vorticons, но реализованные на качественно новом уровне. Игрок получил свободу в двух измерениях, причем перемещения его героя осуществлялись не дискретно, как в Akalabeth, а плавно. Для того чтобы Hovertank 3D нормально "бегал" на слабых машинах (а других тогда и не было), пришлось пожертвовать текстурами на стенах, но и без них игра смотрелась просто великолепно.



Вероятно один из дальних родственников кибердемона

Задача игрока в Hovertank 3D - спасение людей, потерявшихся в лабиринте полном монстров. Чем дальше игрок пробирался, тем сложнее становилось: монстры убивали людей без промедления, а на высших уровнях противниками выступали танки. Даже наличие карты не очень помогало отбиваться от наседающих врагов. Против игрока работало и время, неумолимо отсчитывающее секунды, отведенные на выполнение задачи.

Практически одновременно с Hovertank 3D на свет появилась Keen Dreams. Формально это был новый эпизод, реально же игра довольно сильно преобразилась. Наибольшим метаморфозам подверглась графика. Именно в Keen Dreams Билли Блэйз обрел очертания,

Между прочим...

Keen Dreams стал первой игрой id Software, в которой появилась музыка. До Quake единственным композитором, который писал музыку к играм Кармака и компании, был Бобби Принс (Bobby Prince). Личность эта во многом легендарная: в его активе музыка для ряда известных игр, в том числе культовая заглавная композиция из Duke Nukem 3D.



которые более по ходу серии не менялись.

Keen Dreams, в отличие от Commander Keen: Invasion of the Vorticons, была издана не Apogee, а Softdisk. Последовавшие следом четвертый и пятый эпизоды (Commander Keen 4: Secret of the Oracle и Commander Keen 5: The Armageddon Machine) достались фирме Скотта Миллера, а вот с шестым (Commander Keen 6: Aliens Ate My Baby Sitter!) произошла занятная история. В августе 1991 года офис id Software посетил канадский игрок по имени Марк Рейн (Mark Rein). Как раз шла работа над Commander Keen 4: Secret of the Oracle, и Марк помог им с бета-тестированием. Но Марк Рейн был не только игроком, обожавшим Commander Keen, а еще и человеком, связанным с фирмой FormGen. Когда Скотт Миллер спохватился, было уже поздно: Commander Keen 6: Aliens Ate My Baby Sitter! оказался в руках FormGen.

Из огня да в полымя

В сентябре 1991 года Том Холл наконец покинул Softdisk, и уже практически ничто не держало id Software в Шревепорте. Этот город молодым разработчикам порядком надоел, и они решили перебраться в другое место, менее действующее на нервы. В итоге был выбран Мэдисон, штат Висконсин. Одним из решающих факторов переезда в Мэдисон было то, что там жил Джейсон Блочовяк (Jason Blochowiak), старый знакомый Ромеро.

Итак, переезд в Мэдисон состоялся, вот только особо радостным он не был. До этого офис id Software располагался в доме, стоящем на берегу озера. Теперь же в их распоряжении было ничем не примечательное помещение внутри здания, около которого постоянно околачивались драгдилеры.

Насколько повлиял новый офис на настроение сотрудников id Software, сказать трудно, но их игры становились все мрачнее и мрачнее. Похищающие сиделок инопланетяне и цветочки остались в прошлом, их сменили мрачные, заполненные монстрами подземелья. Первая (и последняя) игра, созданная в стенах нового офиса, как нельзя лучше продемонстрировала эту тенденцию. Речь идет о Catacomb 3D, трехмерном сиквеле дебютной работы Джона Кармака для Softdisk. Многие считают Catacomb 3D, а не Hovertank 3D, первой представительницей славной братии шутеров от первого лица (в числе сторонников этой теории, к примеру, Том Холл). Так или иначе, новая работа id Software стала если и не самым первым, то уж точно первым полноценным FPS. Стены обрели текстуры, а мир, в котором проходило действие, целостность. Можно сказать, что id Software создала одновременно еще и первую Action/RPG от первого лица. Многочисленные подземелья были заполнены орками и троллями, в качестве оружия выступали файерболлы, а здоровье пополнялось с помощью флаконов с целебной жидкостью, разбросанных по уровням. Catacomb 3D стал последней отдушиной для D&D-пристрастия Джона Кармака, больше к теме фэнтези id Software не возвращалась.



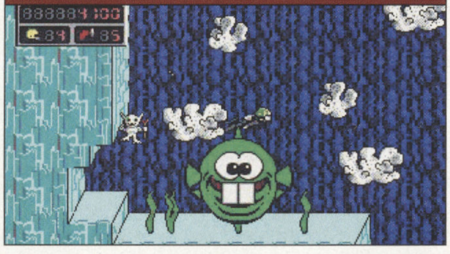
Ужин!

Новый офис сотрудники id постепенно возненавидели почти так же сильно, как и предыдущий. Мало того, что место, где он располагался, было трудно назвать спокойным, так еще и климат в Мэдисоне был не слишком мягким.

В один из холодных декабрьских дней 1991 года Джон Кармак направился в банк. К тому времени он продал свою машину (а у Джона был спортивный MGB, на который он тратил значительную часть своих средств) и готовился к новому, не менее серьезному приобретению. Одиннадцать тысяч долларов, которые он взял в банке, пошли на NEXT - черный бокс, внутри которого были сосредоточены новейшие на тот момент компьютерные технологии. В офисе id Software стояли мощные компьютеры, но NEXT был машиной из другого измерения.

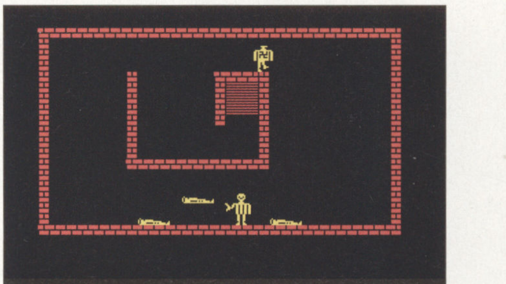
Между прочим...

В Commander Keen 4: Secret of the Oracle можно было встретить персонаж, который стал визитной карточкой Тома Холла. Речь идет, естественно, о втором по глупости существе во вселенной - большой зеленой рыбине Dopefish.



Mein Leben!

Идея Wolfenstein 3-D родилась совершенно случайно. После того, как шестой эпизод Commander Keen так неожиданно ускользнул из рук Скотта Миллера, он вряд ли был рад произошедшему, но одновременно понимал, каким коммерческим потенциалом обладают игры молодой фирмы и заказал id Software новый проект. Делать очередной Commander Keen Кармаку и компании не хотелось, Catacomb 3D был создана для Softdisk, надо было срочно придумывать что-то свежее.



А вот так выглядел Castle Wolfenstein

В одном из споров относительно того, чем дальше заниматься, Джон Ромеро неожиданно вспомнил о Castle Wolfenstein, игре Силаса Уорнера, созданной в 1982 году для Apple II. Для своего времени Castle Wolfenstein была неплоха, а уж насколько была хороша идея перенести все это в 3D... Мысль понравилась всем, за исключением Тома Холла, не довольного отставкой любимого Блэйза. Скотт Миллер, когда узнал о планах, обрадовался больше всех и пообещал за Wolfenstein 3-D сто тысяч зеленых.



Кевин Клауд

А как же быть с правами на торговую марку, спросите вы. А никак. Muse Software, создавшая Castle Wolfenstein, закрылась в середине восьмидесятых, а защитой названий собственных игр Силас Уорнер не озаботился. Поначалу, правда, Том Холл искал замену названию, но когда выяснилось, что правами на Wolfenstein никто не обладает, дело решилось само собой. С определенного момента Wolfenstein стала торговой маркой id Software и является ею до сих пор. Параллельно с разработкой игры Кармак и компания искали более серьезного издателя, чем Apogee. Уровень shareware-продуктов их уже не удовлетворял. Таким издателем могла стать Sierra On-line, но долгие переговоры с Робертой и Кеном Уильямсами закончились ничем.

В начале весны 1992 года ряды id Software пополнились. Новым членом команды стал Кевин Клауд (Kevin

Cloud), личность весьма неординарная. Придя в Softdisk в качестве компьютерного художника, Кевин быстро переключился на руководящие должности. Примерно в то же время, когда Клауд присоединился к id Software, окончательно созрело решение убраться из Мэдисона. Наиболее подходящей кандидатурой для нового места базирования оказался Мескит (Mesquite), один из пригородов Далласа, штат Техас. Совсем неподалеку от этого места располагался офис Apogee, что было несомненным плюсом, а главное, Мескит обещал быть гораздо более теплым местом, чем Мэдисон.

Очередной переезд состоялся первого апреля 1992 года. Новым домом id Software стал клуб Ла Прада (La Prada), из которого открывался прекрасный вид на озеро и бассейн, где нежились местные представительницы прекрасного пола. Сами понимаете, это место не шло ни в какое сравнение с холодным и неспокойным Медисоном. Теперь для полного счастья не хватало лишь одного человека – директора по связям с общественностью. Им стал Джей Уилбур, которому было предложено пять процентов от активов фирмы.

В такой обстановке и заканчивалась работа над Wolfenstein 3-D. Пятого мая 1992 года все было готово, оставалась самая малость – придумать сюжет. Роль генератора идей снова перешла к Тому Холлу, который выдал на-гора историю про агента Вильяма Блашковица (William J. Blazkowicz), в гордом одиночестве сражающегося с фашистами. Всего на проработку сюжета ушло что-то около получаса. В тот же день Wolfenstein 3-D был отправлен в Apogee.

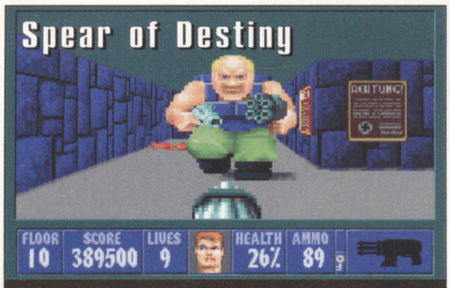


Видал я фашистских генералов. Рожа - во! Здоровья - во! И в каждой руке по пушке...

Wolfenstein 3-D стал первой игрой id Software, у которой появился возрастной ценз. Dangerous Dave in the Haunted Mansion оказался невинной забавой в сравнении с тем, что Эдриан Кармак сотворил в новой игре. Бесконечные лабиринты были завешаны портретами Гитлера и нацистской символикой, в камерах лежали скелеты узников. Переход с палитры EGA (16 цветов) на более совершенную VGA (256 цветов) позволил сделать игру более красочной. В Wolfenstein 3-D впервые была использована анимация из нескольких кадров, а уж с таким набором возможностей Эдриан Кармак смог найти применение своим талантам. Одновременно похождения агента Блашковица стали первой игрой id Software, где в полной мере использованы звуковые эффекты. Занимался звуком, как и музыкальным оформлением, Бобби Принц.



В итоге на свет появилась великая игра. Если Catacomb 3D был первым полноценным FPS, то Wolfenstein 3-D - первым по-настоящему успешным. Взяв из истории лишь нацистов и их символику, id Software создала Действо с большой буквы. Шестиствольные пулеметы, суперсолдаты, наконец, Гитлер в бронескафандре – все это придавало особую атмосферу. Неудивительно, что игру ждал большой коммерческий успех. Вслед за Wolfenstein 3-D последовало



Не иначе, Дюк в старости

продолжение, сейчас бы мы назвали его адд-оном, но тогда и слов-то таких не знали... Появившись в сентябре 1992 года, Spear of Destiny укрепила позиции id Software, но разработчики думали уже о другой игре, еще более совершенной. На сцену готовился выйти паренек в зеленом кожаном прикиде.

Марсианские хроники

Еще во времена, когда рождалась концепция Wolfenstein 3-D, несколько раз всплывала идея, где противниками в игре должны были быть исчадия ада. Тогда победили нацисты, но после выхода Spear of Destiny надо было двигаться дальше... Концепция будущей игры вобрала в себя множество мелких деталей: что-то было заимствовано из D&D, определенное влияние оказали также такие фильмы, как Aliens и Evil Dead II. Само же название DOOM было придумано Джоном Кармаком. И все же основным генератором идей являлся Джон Ромеро. Оставаясь отличным программистом, он все больше и больше рос как дизайнер.

Между тем id Software ждал новый, на этот раз последний переезд. В ноябре 1992 года команда перебралась в Tow East Tower, черный куб из стекла и ме-



Из-за Феррари выглядывает офис id Software, тот самый черный куб

талла. Наконец-то разработчики нашли офис своей мечты. Спустя некоторое время появились и новые сотрудники. Одним из первых был Шаун Грин (Shawn Green), который до этого работал в Apogee.

А разработка DOOM тем временем продолжалась. Впервые о новой игре id Software заявила в январе 1993 года, а спустя два месяца появилась тестовая версия. Работала она крайне нестабильно и содержала один крошечный уровень. Но того, что там было, оказалось достаточно - о DOOM заговорили. Уже на самой ранней стадии DOOM смотрелась просто революционно.



Дебют id Software в программе "Диалоги о животных"

Том Холл больше не устраивал id Software в роли дизайнера. Ромеро давно перерос Тома в этом качестве, а безумные идеи не подходили к концепции новой игры. Пятого июля 1993 года Том Холл покинул (по собственной инициативе, а может его "ушли" – версии есть

Ш-ш-ш-ша, моя деточка!



разные) студию. Без работы Холл оставался недолго: он отправился в Apogee. Скотт Миллер и его партнер Джордж Бруссар (George Broussard), решились на конкуренцию с Кармаком и компаней еще в 1991 году, когда они выпустили первую часть Duke Nukem. То, что это слегка перелицованный Commander Keen, догадаться было не трудно. Первой игрой Тома Холла в стенах Apogee стал Duke Nukem II, но следующая его работа мало кому известна. Игра вышедшая под названием Rise of the Triad, изначально была Wolfenstein 2.


Сэнди Петерсен, на самом деле он очень добрый и уравновешенный человек

Но вернемся к DOOM. Место Тома Холла занял Сэнди Петерсен (Sandy Petersen), который как нельзя лучше подошел на роль дизайнера. Достаточно сказать, что одной из предыдущих игр Петерсена была RPG с недвусмысленным названием Call of Cthulhu. Ромеро, Грин и Петерсен совместно стали ваять уровни, разительно отличавшиеся от коридоров замка Волфенштейн. Практически одновременно с Петерсеном в коллектив влился Дэвид Тэйлор (David Taylor), специалист по сетевым кодам. Именно благодаря ему в DOOM появился режим сетевой игры.


Дэвид Тэйлор

10 декабря 1993 года. Когда-нибудь эта дата войдет в учебники истории игровой индустрии. Именно в этот день состоялся релиз DOOM. id Software помнила успех Commander Keen, Wolfenstein 3-D, но такого они не ожидали. DOOM разошелся миллионными тиражами, и даже сейчас игра все еще продается (в переизданиях и портированная для вновь появляющихся платформ, например, GBA). Игру буквально засыпали всевозможными наградами. Трудно было ожидать чего-то иного. DOOM была революционной практически во всем: новый движок, позволявший при той же VGA-палитре отрисовывать гораздо более красочных персонажей, чем в Wolfenstein 3-D; уровни, которые отныне представляли не однообразные коридоры, а сложные помещения с лестницами и колоннами. Наконец, сетевой код, позволявший игрокам вместе проходить DOOM или сражаться друг с другом.


Любовь зла — слепишь и козла

Но главной составляющей стал дизайн. Новые возможности движка DOOM позволили Эдриану Кармаку создать гораздо более мрачную атмосферу, чем в Wolfenstein 3-D. DOOM был способен напугать. Лежащие то тут, то там трупы менее удачливых бойцов, мрачные коридоры, давящая музыка – все это создавало по-настоящему гнетущую атмосферу. Ну и, конечно, полчища монстров. Импы, кибердемоны, бароны ада, да и сейчас, по прошествии десяти лет, большинство игроков смогут назвать имена монстров из DOOM. Эдриан не просто рисовал персонажей, а сначала лепил их небольшие модели. А о некоторых видах оружия, например, бензопиле, BFG 9000 и шотгане, говорить нечего – они не только стали визитной карточкой id Software, но и повлияли на весь жанр, сейчас тяжело представить шутер в котором бы не было дробовика.



Так вот вы откуда лезете!

Вслед за DOOM появилась ее же улучшенная версия, известная как The Ultimate DOOM, в которой был добавлен четвертый эпизод и доработан AI монстров. А десятого октября 1994 года состоялся релиз DOOM II: Hell on Earth. Являвшаяся, по большому счету, адд-оном, DOOM II была встречена еще теплее, чем первая часть. Творение id Software содержало не только тридцать два новых уровня, но и очередную порцию монстров, а главное - появилась двустволка. Трудно представить, что можно было создать еще более гнетущую атмосферу, чем в DOOM; марсианские пейзажи оказались детским лепетом по сравнению с тем, что натворили полчища исчадий ада, вторгшиеся на Землю. Быть может, сейчас все эти сатанинские знаки и распятые люди смотрятся наивно, но тогда подобные "радости" выглядели впечатляюще.

Hell on Earth закрепила успех DOOM и надолго обосновалась на месте лидера продаж среди компьютерных игр. Продажи DOOM и DOOM II составили миллионы коробок, популярность серии была просто фантастической. Одним из тех, кто этому успеху не радовался, был Скотт Миллер: обе части DOOM id Software издала собственными силами, а Apogee осталась с носом.


Одна из многочисленных Ferrari Джона Кармака


Бензопила, которая послужила прототипом для своей торварки из DOOM

Примерно в это время у Джона Кармака появилось новое увлечение – Ferrari. Первую машину этой марки он купил еще в 1993 году (это была модифицированная Ferrari 328 GTB), но после успеха DOOM коллекционирование Ferrari стало для него настоящей манией. Обзавелся Ferrari и Джон Ромеро: его приобретением стала желтая Ferrari Testarossa, оттюнингованная по полной программе. Как говорится, жизнь удалась.

Игра, которая потрясла id Software

Спустя несколько месяцев после выхода DOOM II, появилась первая информация о новой игре id Software. Многие ждали продолжение DOOM, но новый проект не имел к этой игре никакого отношения. Quake должна была стать очередным технологическим прорывом, еще большим, чем DOOM. Переход на полностью полигональный движок обещал невиданную свободу перемещений и значительное улучшение графики.


Слева направо: Майкл Абраш, Джон Кармак, Джон Кэш

Более сложная игра требовала большего количества программистов. Первым в команду создателей Quake влился Майкл Абраш (Michael Abrash), ранее работавший на Microsoft. Следом за Абрашем в id Software пришел еще один программист, Джон Кэш (John Cash). По-



полнилась и команда дизайнеров уровней: помимо Джона Ромеро и Сэнди Петерсена, в нее вошли Американ МакГи (American McGee), создававший уровни еще для DOOM 2, а также Тим Уиллитс (Tim Willits), до id Software трудившийся в фирме Rogue Software.



Ferrari Джона Ромеро, та самая, что позже будет выставлена на аукцион в онлайновом магазине eBay

Одной из отличительных особенностей Quake стало музыкальное и звуковое оформление. Как бы ни была хороша музыка Роберта Принца, но она не вписывалась в игру. Место Роберта занял Трент Резнор (Trent Reznor), лидер индустриального коллектива Nine Inch Nails. В свое время ходили споры относительно того, чем считать звуковое оформление Quake – музыкой или набором шумов. Тем, кто сомневается, что Трент писал музыку, а не накладывал шумы, советуем внимательнее ознакомиться с творчеством NIИ – вопросов будет меньше. Резнор является одним из лучших авторов звукового и музыкального сопровождения. Ни в одной другой игре не найдешь такого мощного сплава мрачного дизайна и музыки, давящей на мозг. Составленные из сложной комбинации простых на первый взгляд звуков, мелодии стали одной из важных игровых составляющих.



Американ МакГи

Несмотря на значительное увеличение числа сотрудников, Quake создавали более полутора лет. Эта игра стала последней для Джона Ромеро как сотрудника id Software. Причины, по которым ушел Джон, до конца не понятны. Наиболее вероятной является та, что идеи, которые предлагал Ромеро, встречались Джоном Кармаком в штыки. "Quake – отличный движок, но плохая игра", – сказал в одном из интервью Джон Ромеро. Так или иначе, но из старой команды остались лишь Джон и Эдриан Кармаки.

В какой момент Ромеро оставил работу, до конца не ясно. Но взгляните на содержимое тестовой версии Quake, и вы поймете, что финальный вариант игры несколько отличался от первоначального. Остается открытым вопрос, почему в Quake так и не попали драконы (в Quake



Каждому, взявшему руну, Lava God в подарок

Test они были). Но наиболее показательным выглядит сравнение первого эпизода Quake со всеми остальными. Первый эпизод проходится на одном дыхании, он полон интересных решений, а в конце вас ждет знаменитый Lava God. А дальше? Неужели остальные эпизоды могут сравниться с первым?



МакГи занят работой над E2M1

К счастью, уход Ромеро хоть и повлиял на Quake, но не сильно. Уж больно хороша была концепция новой игры для того, чтобы уход дизайнера на финальной стадии разработки перевернул все с ног на голову. Выходу Quake, состоявшемуся в августе 1996 года, предшествовали несколько тестовых версий. Основной задачей этих тестов было не столько познакомить потенциальных покупателей с новым творением id Software, сколько обкатать сетевой код. Именно сетевой режим стал главной визитной карточкой Quake. Deathmatch и командная игра были возможны еще в DOOM, но Quake давала значительно больше возможностей. Да что там говорить, с Quake началось развития такого явления, как киберспорт. Любительские соревнования быстро переросли в турниры с серьезными призовыми фондами. Наиболее знаменитым турниром того времени стал чемпионат, в котором Джон Кармак выставил в качестве приза собственный Ferrari. Имя победителя известно подавляющему числу игроков - Деннис Фонг (Dennis Fong) или просто Thresh.

Но Quake была хороша не только как сетевая игра. Одиночный режим даже без гениальных идей Ромеро оказался



Thresh (в центре). Девчонки, не смотрите, что он пухлый китаец, знали бы вы, какая у него классная тачка

очень и очень неплохим. В основе концепции Quake лежала формула "беги, если хочешь жить". Крепыша в зеленом кожаном прикиде сменил Slipgate Warrior и для того чтобы выжить, надо было постоянно двигаться, пытаясь увернуться от наседающих тварей. А уж каких тварей... Монстрятник в Quake получился не менее впечатляющим, чем в DOOM. Уровни были спроектированы так, что проходить их можно было разными способами, особенно если игрок обладал навыками нестандартного перемещения. Что значит "нестандартное перемещение"? А как еще можно называть одно из изобретений Quake, известное как Rocket Jump? Теперь можно было пройти всю игру менее чем за двадцать минут.

Еще одним несомненным достоинством Quake была открытая архитектура. Первые моды создавались еще для DOOM, но именно в Quake появилась возможность практически полностью переделать игровой процесс. Одним из таких модостроителей был Дэвид Кирш (David Kirsch), более известный как Zoid. Этот скромный человек придумал забаву, которая ныне присутствует в любой уважающей себя игре (если в



Заверните мне парочку

ней предполагается сетевой режим, разумеется). Capture the Flag - просто и гениально: укради флаг у команды соперника и принеси его к себе на базу. Благодаря CTF Кирш не только прославился, но еще и получил место в штате id Software. Развитием идей CTF стала Team Fortress, модификация, которую можно считать отправной точкой многих командных игр, таких, например, как Counter-Strike, Starsiege: Tribes и Battlefield 1942.

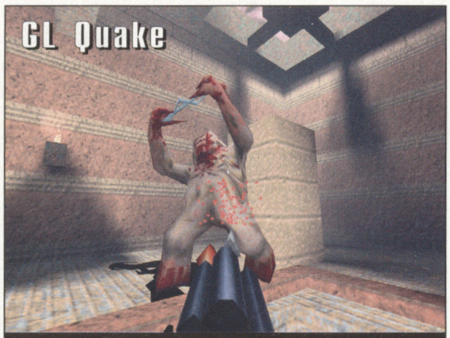
GT Interactive, издававшая Quake, продала несколько миллионов коробок с игрой. Более того, многие считают, что именно Quake стала лучшей игрой id Software. Следом за ней последовали два адд-она, созданных сторонними командами.

Но над разработчиками продолжали сгущаться тучи. Еще во время создания Quake фирму покинул Джей Уилбур, который направился не куда-нибудь, а прямиком в Epic Games (тогда еще Epic Megagames), работавшую над Unreal. Прибавьте к этому вышедшую весной 1996 года Duke Nukem 3D, отвлекшую от Quake часть аудитории. Для id наступали если не тяжелые, то по крайне мере беспокойные времена. Если уход Тома Холла не оказал большого влияния на качество игр, то достойной замены для Джона Ромеро в команде не было и, по большому счету, нет до сих пор. А к чему приводит отсутствие первоклассного игрового дизайнера, стало понятно на примере Quake II.

Отличный движок, плохая игра

Работу над второй частью Quake id Software начала в несколько поредевшем составе. Фирму покинул Майкл Абраш, Сэнди Петерсен и Шаун Грин (последний некоторое время заменял Джея Уилбора). Проблема с недостатком кадров решилась довольно быстро: место двух дизайнеров уровней заняли трое, а Абраша сменил Брайан Хук. Брайан оказался своего рода "темной лошадкой" в составе id Software: до этого он работал на 3dfx Interactive. Последняя как раз начала продвигать видеочипсет VooDoo, первый 3D-акселератор, предназначенный для "простых смертных". Можно даже говорить о том, что Брайан Хук был взят в id Software для того, чтобы "подружить" движки Кармака с 3D-акселераторами.

Обкатать новую технологию было решено на Quake. Появившийся в 1997 году GL Quake выглядел намного выигрышнее "софтварной" версии, естественно, если на вашем компьютере был установлен 3dfx VooDoo. Тем не менее, изначально основной упор при создании Quake II был сделан именно на "софтварный" режим. Как бы красиво ни смотрелась VooDoo-версия, разработчики осознавали, что у большинства игроков нет игрушки стоимостью в 200 долларов. К тому же, любовь Джона Кармака к оптимизации кода уже давно стала легендой: все было сделано ради того, чтобы игра могла запускаться на слабых компьютерах.



Покупайте наши ускорители и ваши шамблеры будут гладкими и шелковистыми

Не одними графическими изысками отличалась Quake II от предшественницы. Поменялась сама концепция, когда главный герой противостоял толпам исчадий ада, прорвавшимся через порталы. Теперь игрок выступал не как защитник, а в роли агрессора, космического десантника, высадившегося на планете, полной враждебных обитателей. В кои-то веки у игры от id Software появился детальный сюжет. История о противостоянии землян и строггов понравилась далеко не всем, но ее по крайне мере написали не за полчаса до сдачи дисков в печать.

В очередной раз у игры от id было все, чтобы стать хитом. В очередной раз графический движок был лучшим в мире. Отдельного упоминания достойна музыка: изначально ее должен был писать сам Оззи Озборн, но в итоге выбор был остановлен на студии Sonic Mayhem. Получившиеся композиции неплохо вписывались в общий дизайн игры, но все же в них чувствовалась какая-то синтетика.

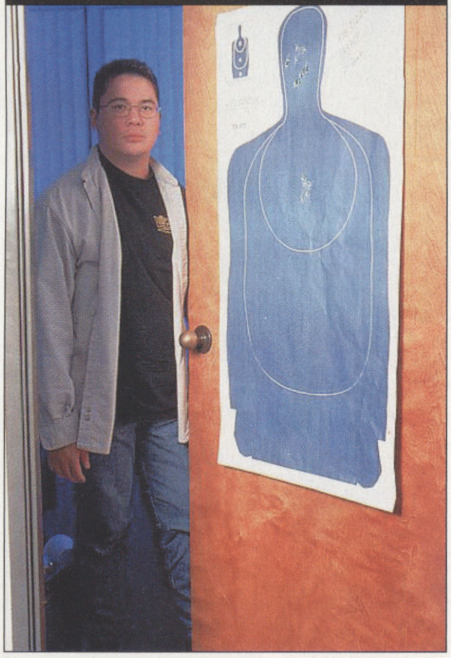
При том что Quake II была игрой первоклассной, отсутствие мощного дизайнера, каким был Джон Ромеро, начинало ощущаться уже по завершении первого эпизода. Строггос на проверку оказался несколько однообразной планетой, и никакими уловками вроде фабрики по переработке пленных десантников скрыть

Между прочим...

О том, что 3D Realms и id Software являются конкурентами, известно всем. Не так известен тот факт, что однажды эти две фирмы выясняли друг с другом отношения, причем весьма необычным способом. Были проведены гонки в стандартной для Америки дисциплине "кто быстрее проедет четверть мили". Первое место уверенно завоевал Джон Кармак, серебряным призером стал Джорж Бруссар, а третьим оказался Брайан Хук. В соревнованиях принимала участие инициативная группа из Ion Storm во главе с Джоном Ромеро, занявшим почетное четвертое место.



Брайан Хук и подарок от конкурентов из NVIDIA



Макрон, да еще не один



это было невозможно. К тому же, динамика Quake II пришлась по вкусу далеко не всем. Игрока, по сравнению с Quake, как будто нагрузили мешками с картошкой.

Игра была продана в количестве, превышающем два миллиона копий, также было выпущено два адд-она (для их создания снова привлекались сторонние команды). Но об успехах, сопоставимых с DOOM или Quake, говорить не приходилось. То, что для одних - немыслимое достижение, для id Software можно считать неудачей. Да к тому же весной 1998 года появилась Unreal, не уступавшая Quake II в плане технологий и куда более атмосферная. Детище Epic отняло у Quake II значительную часть аудитории, причем, в отличие от Duke Nukem 3D, это был уже не кратковременный успех. Впервые игре id Software противостоял настоящий конкурент, от которого нельзя было отмахнуться.



Пол Стид

И снова основной составляющей успеха стал сетевой режим. Игроки, поначалу встретившие динамику Quake II в штыки, постепенно привыкли к ней. К тому же выяснилось, что определенные комбинации позволяют двигаться намного быстрее, в простонародье такой способ передвижения стал называться триксами (от английского слова trick). Это было не менее важное открытие, чем Rocket Jump: теперь выигрывал тот, кто не только метко стреляет, но и умеет быстро передвигаться. Кроме того, Quake II с самого начала был хорошо приспособлен для командной игры, а через несколько месяцев после выхода появился еще и CTF. Если Quake был отправной точкой для киберспортивных соревнований, то вторая часть игры стала качественным скачком в их развитии.

Значительную роль в судьбе Quake II сыграл новый моделлер id Software Пол Стид (Paul Steed). Несмотря на то, что Пол не такая известная фигура, как Джон Ромеро, биография у него не менее бурная. Прослужив шесть лет в BBC, в 1993 году он пришел на работу в Origin. Wing Commander 3 и 4, Bioforge – вот лишь часть игр, модели для которых делал Стид. В 1996 году Пол перешел в id Software, где принял участие в завершающей стадии работ над Quake. Разница между моделями первой и второй частей Quake видна невооруженным взглядом, и дело тут не только в гораздо большем количестве полигонов. Пол Стид является настоящим профессионалом в своем деле. Благодаря Стиду в Quake II появились женские модели персонажей, до этого стандартом главного героя шутеров были супермены с большим подбородком и маленькой черепной коробкой.

Между прочим...

Наиболее глазастые игроки давным-давно знают фамилию главного героя Quake II. Для тех, кто не настолько внимателен: фамилия была написана на капсуле, из которой вы выбираетесь в самом начале. Кстати говоря, персонаж по фамилии Bitterman встречается в Quake III: Arena.



Когда появились первые изображения персонажей из Quake II, среди них можно было увидеть некую барышню, скажем так, не самого тяжелого поведения. Это была Crackwhore, модель, которую Пол Стид сделал для одного из Quake-кланов (сайт этого клана www.crackwhore.com существует до сих пор). Crackwhore - первая "любительская" модель, выпущенная отдельно от игры. Барышня с непристойными манерами была лишь началом нескончаемого



потока фанатских моделей. Милая безделушка оказалась большим шагом в развитии модостроения. Если кому-то кажется, что моды не являются чем-то серьезным, советуем вспомнить Counter-Strike. От простой забавы до коммерческого продукта не так уж и далеко...

Игра, которой не было

Осенью 1997 года, когда работы над Quake II еще не были завершены, появилась информация, что id Software начала разработку очередной игры. Все, что было известно, - новинка является очередным скачком в графических технологиях. Спустя некоторое время всплыло называние этой таинственной игры. Называлась она Trinity.



Поток всевозможных слухов относительно Trinity резко возрос в феврале 1998 года, когда стало известно содержание письма Пола Стида, адресованного Quake Modeling Association. К тексту прилагались три скриншота, где была изображена модель, которая, по утверждению Пола, использовалась Джоном Кармаком для тестирования Trinity Engine. Так вот, в этой модели было ни много ни мало пять тысяч полигонов. Для сравнения: модели Quake II состоят в среднем из шестисот полигонов. Исходя из этих данных, можно представить, каким шагом вперед должна была стать Trinity.

Письмо Пола Стида стало первым и последним достоверным источником ин-

Стоит вам пошевелиться и ваша игра будет закрыта



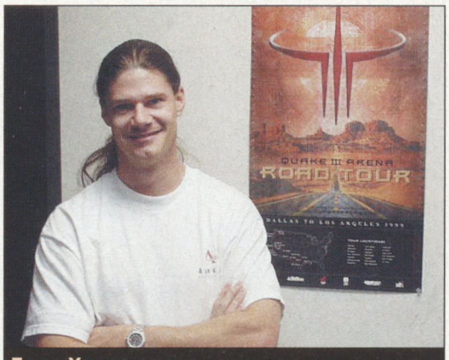
формации о Trinity. Почему проект был закрыт, остается только догадываться. Вероятнее всего, рынок не был готов к игре, использующей настолько совершенную технологию. Но Trinity как торговая марка не умерла: так называлась игра, анонсированная летом прошлого года. Разработчиком новой Trinity, создаваемой на модифицированном движке Quake III, была студия Gray Matter. Название возродилось лишь для того, чтобы снова уйти в небытие, - в конце года игру отменили. Быть может, это не последнее явление Trinity, ведь Бог любит, простите за каламбур, троицу.

Герои сетевых боев

Отмена Trinity, не успевшей дорасти даже до тестовой версии, породила вопрос: "Что дальше?" Ответ не заставил себя долго ждать. Следующая игра id Software в качестве основы будет использовать движок, являющийся "половинкой" Trinity Engine. И называться эта игра будет Quake III.



Довольно часто можно встретить заявления о том, что Джон Кармак с самого начала решил делать игру, "заточенную" под сетевой режим. В реальности же Quake III должна была бы стать самой что ни на есть стандартной игрой, где сетевой режим не был первостепенным. Вот только доказательств этому практически нет. Единственной зацепкой является статья Пола Стида на Loonygames, в которой он рассказывал о низкополигональном моделировании. В качестве примера фигурировала модель монстра из Quake III, созданная по на-


Тодд Холленшед

броску, очень напоминающему рисунки Эдриана Кармака.

Причин, почему Quake III стала Quake III: Arena, несколько. Одной из наиболее вероятных является очередной исход из id Software нескольких программистов. Так или иначе, новая игра оказалась "заточенной" под сетевой режим. При этом служба по связям с общественностью в лице Тодда Холленшеда (Todd Hollenshead) допустила серьезную ошибку, слишком рано обнародовав подробности новой игры. Результат этой промашки хорошо известен: спустя нескольких недель после представления Quake III: Arena состоялся анонс Unreal Tournament. Как говорится, ничего личного, это всего лишь бизнес...

Половинка половинкой, а технологии, заложенные в Quake III: Arena, все равно оказались впереди планеты всей. Тридцатидвухбитные текстуры, LOD-модели, кривые Безье – эти слова для большинства мало что говорят, зато вы наблюдаете их в Quake III: Arena постоянно. Первые же скриншоты поражали воображение ничуть не меньше, чем сейчас DOOM 3. С Quake III связан и первый (но отнюдь не последний) случай кражи тестовой версии. Состоялась она в марте 1999 года. Конечно, содержащийся в тестовой версии материал вряд ли мог чем-


id Software едет показывать Quake III: Arena

то особо помочь конкурентам, но ситуация все равно была не очень приятной.

Чтобы оправдать сюр творившийся в Quake III: Arena нужен был сюжет. И сюжет этот придумал не кто-нибудь, а Грейми Девайн (Graeme Devine), один из основателей легендарной Trilobyte. История про инопланетян, которые шарят по времени и воруют лучших бойцов для своих гладиаторских боев, нисколько не стеснял свободу дизайнеров уровней. Стоит ли после этого удивляться многообразию стилей арен, на которых происходят бои, и их аляповатости. Главное не то, как уровень выглядит, а как на нем играется, и в этом смысле у Quake III: Arena все прекрасно. А уж как оттянулся Пол Сид... Знакомые по предыдущим играм персонажи оказались в компании с порождениями неуемной фантазии главного моделлера id Software. "Обертки" для этих моделей делал уже не сам Пол, а пришедший из Ion Storm Кеннет Скотт.

Для формальности и больших продаж id Software все-таки сделала в игре одиночный режим, но основная аудитория была обозначена с самого начала. Для обкатки сетевого кода и геймплея выпущены несколько сетевых тестов, причем первый из них появился за полгода до выхода полной версии. Джон Кармак в случае с Quake III: Arena повел себя довольно экстравагантно: сетевой

Судя по красной аптечке — один из сетевых тестов



Между прочим...



Джон Кармак сначала хотел доверить написание музыки к Quake III: Arena Тренту Резнозу. Но лидер NIN ответил отказом, сказав, что он "не пишет рок". В результате работа снова досталась Sonic Mayhem, кроме того, шесть треков было написано ветеранами индустриальной музыки группой Front Line Assembly. Шумы от Front Line Assembly напоминали жалкое подобие треков Резнора для Quake. А Sonic Mayhem неожиданно выдали на-гора действительно достойные композиции, успех которых во многом связан с тем, что треки были "привязаны" к игре. Окрыленные успехом Sonic Mayhem выпустили в 2000 году альбом Quake 3 Arena: Noise, в который вошли ремикшированные треки из Quake III: Arena и несколько новых вещей. Насколько успешными были продажи, история умалчивает.



Тим Уиллитс и Фрэд Нильссон

тест появился сначала для платформы MacOS, затем для Linux и лишь потом для Windows. Какой был в этом смысл, остается загадкой, наверное, Джон вспомнил старые добрые времена и первые игры под Apple II.

Выход Quake III: Arena состоялся в начале декабря 1999 года. Примерно в это же время на прилавках появилась и Unreal Tournament. Можно долго спорить о том, какая игра лучше, но факт остается фактом: только сейчас Quake III: Arena исчезла из списка игр, по которым проводятся крупные соревнования. id Software вряд ли рассчитывала на огромные продажи игры, заточенной под сетевые бои, но миллион коробок все равно был реализован.

Насколько получилась игра у id Software, можно судить по следующим фактам. До появления Counter-Strike Quake III: Arena была наиболее популярной в компьютерных клубах. В течение трех с лишним лет Quake III: Arena была в числе основных игр, по которым проводились соревнования. Лишь сейчас под давлением Unreal Tournament 2003, а главное под воздействием политики Atari по выживанию конкурента, Quake III: Arena стала исчезать с крупных чемпионатов.



Уголок славы в офисе id Software

В конце 2000 года на прилавках магазинов появилась Quake III: Team Arena. Этот адд-он, в отличие от тех, что делали для Quake и Quake II, был создан силами id Software. Аудитория, на которую рассчитана Team Arena, подчеркивалась в самом названии: игроки, любящие воевать командами. Таких желающих набралось больше полумиллиона.

Долгая дорога к DOOM'у

Слухов о том, как будет называться очередная игра id Software, ходило множество. Вариантов было несколько, начиная от Wolfenstein 2 и заканчивая Quake IV, между делом снова всплыла пресловутая Trinity. Во всех этих рассуждениях можно было выделить одну общую деталь: никто не ждал совершенно нового имени. Весной 2002 года состоялся анонс игры, о которой грезили миллионы. DOOM 3.

По словам Джона Кармака, он давно мечтал о продолжении DOOM. Но с этой мечтой носились далеко не все сотрудники id Software: с начала 2000 года из фирмы ушло немало ведущих программеров. Еще в феврале команду покинул Дэвид Кирш, перейдя в Retro Studios (команда до сих пор не анонсировала ни одной игры). Уход Кирша можно было объяснить иными причинами, чего нельзя сказать о Поле Стиде. Одни источники утверждают, что Стида уволили, другие - об уходе по собственному желанию. Так или иначе, Пол покинул id Software и присоединился к WildTangent.

Почти год о DOOM 3 не было ни одной новости, видимо, урок с Quake III: Arena прошел не зря. Редкие записки разработчиков тоже не содержали какой-то конкретной информации. Зато Джон Кармак периодически пугал производителей видеочипсетов всевозможными комментариями. Джон публиковал мнения о тех или иных "железках" еще в 1998 году, но теперь слова главного программиста id Software имели куда больший вес.

Завеса секретности спала в феврале 2001 года на выставке MacExpo. Во время презентации NVIDIA GeForce 3 была продемонстрирована "некая игра", разрабатываемая id Software. Что это за игра, нетрудно было догадаться. Доступный "простым смертным" видеоролик не отличался излишней четкостью, но и увиденного было вполне достаточно, чтобы у части аудитории началось обильное слюноотделение. Следующий показ DOOM 3 состоялся в августе того же года в рамках выставки-чемпионата QuakeCon 2001. И снова минимум информации для широкой публики. По-настоящему масштабная демонстрация DOOM 3 - спустя два года после анонса, на выставке E3'2002. Наконец-то продемонстрированы официальные скриншоты, а узкому кругу журналистов показали тестовую версию.

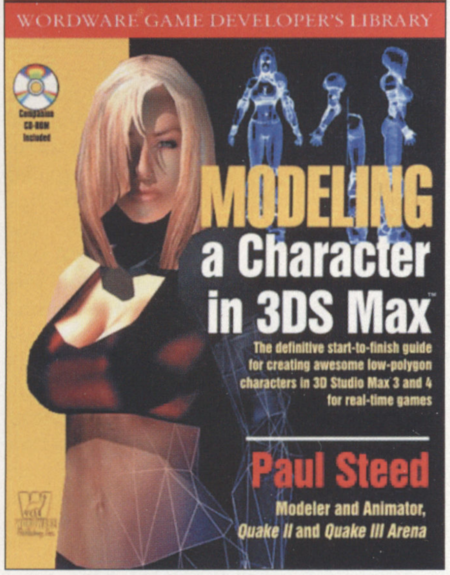
Между прочим...

Первой крупной работой Кеннета Скотта была HACX, коммерческая модификация для DOOM II. HACX больше напоминала Duke Nukem 3D как по дизайну, так и по всевозможным фичам вроде разбиваемых окон и ломающихся стульев. Чего нельзя было не заметить, так это отличной прорисовки монстров и оружия. Помимо HACX, Кеннет Скотт известен как автор многочисленных скинов для Quake, большая часть из них и сейчас доступна на его сайте (www.planetquake.com/skinforge/).



Между прочим...

Пол Стид известен не только как отличный моделлер. Полом написано немало статей, посвященных низкополигональному моделированию. Вершиной его творчества на писательском поприще является книга Modelling a Character in 3DS MAX. Украшающая обложку модель, кстати говоря, довольно сильно напоминает Стиви Кейз, бывшую подружку Джона Ромеро.



По поводу того, на что же будет похожа DOOM 3, ходило много разговоров. Дошло до того, что некие шутники организовали конкурс фэйковых скриншотов из грядущей игры. Работ было прислано немало, но большинство авторов сходилось во мнении, что id Software делает продолжение хита середины девяностых. Тем временем команда работала над игрой, имеющей мало общего с оригинальной DOOM. Не исключено, что именно для создания новой DOOM и был приглашен Греими Девайн. Грэми известен не только как один из основателей Trilobyte, но и как создатель 7-th Guest и 11-th Hour, классических игр-ужастиков. И новая игра id Software тоже должна стать ужастиком. История о лабораториях Union Aerospace Corporation и эксперименте, в результате которого состоялась высадка нечисти из другого измерения, будет рассказана заново. Рассказана в мельчайших подробностях, с живописными роликами на движке (знаменитая сценка с кормежкой демона - лишь прелюдия). Джону Кармаку удалось привлечь к работе над DOOM 3 Трента Резнора, создателя незабываемого звукового и музыкального оформления Quake. Специфика движка заставила дизайнеров уровней делать карты, большей частью состоящие из узких и темных коридоров. Скорее всего нас ждет совсем другая игра, по атмосфере более напоминающая Quake.

Первый показ грядущего шедевра не зря совпал с презентацией GeForce 3. Движок DOOM 3 создавался на основе технологий, заложенных в новый GPU от NVIDIA. Реалистично выглядящая вода, "объемные" текстуры - все эти графические радости тесно связаны с технологиями DirectX 8.X и выше. Место Пола Стида заняло несколько художников-аниматоров, среди которых особо выделяется Фрэд Нильссон (Fred Nilsson). До id Software Нильссон работал в небезызвестной студии Pixar, где отличился при создании таких анимационных лент, как "Шрек" и Antz. Теперь Фрэд занимается не мультипликационными муравьями, а зомби и демонами. С такой сильной командой да при таком великолепном движке сделать что-то невзрачное практически невозможно. Стоит ли после этого удивляться гегемонии DOOM 3 на E3'2002. Творение id Software затмило все остальные проекты и заполучило первые места сразу в нескольких номинациях. Казалось, что уже ничто не изменит уверенную поступь грядущей игры.

Но конец 2002 года принес неприятные новости. DOOM 3 так и не вышла. Хоть и стояла в графе "дата выхода" стандартное when it's done, но игру ждали к Рождеству. Не дождались. Из id Software ушло несколько сотрудников, среди них был и Пол Джакуэйз (Paul Jaquays). Пол работал в фирме с 1997 года и числился в числе ведущих картоделов. Он же оказался и первым (и пока последним) среди уволившихся сотрудников, кто открыто заявил о том, что ему не нравится DOOM 3. Но самым неприятным инцидентом оказалось появление в сети E3-версии DOOM 3. Той самой, которую пираты обозвали DOOM 3 Light Version и принялись впаривать наивным посетителям злачных мест вроде "Горбушки". В качестве виновника утечки была признана ATi: номер версии совпал с той, что была передана компании для тестирования новейших моделей видеокарт. Затем была E3'2003 и Half-Life 2, моментально затмившая DOOM 3. И снова уходы, на этот раз более серьезные: id Software покинули Трент Резнор и Греими Девайн. Трент заявил, что время его работы по контракту истекло, Греми же направился в Ensemble Studios.

Причины, почему на DOOM 3 и ее создателей обрушилось столько напастей, лежат на поверхности. id Software слишком затянула с разработкой, став в итоге заложником собственной игры. А DOOM 3 оказалась заложницей технологий: задержавшись на год, игра стала досягаема для продукции конкурентов. Не все, впрочем, так плохо: "война релизов", когда даты нескольких потенциальных хитов (Half-Life 2, S.T.A.L.K.E.R., Far Cry) по тем или иным причинам переносились на более поздний срок, дала id Software фору. Да еще и Valve, так похвалявшаяся своим новым творением, пострадала от хакеров, в результате чего все наработки по Half-Life 2, включая исходный код, оказались доступны всем желающим.

Мясокомбинат на сегодня наряды прислал...



Roots, Blood Roots

На момент, когда эти строчки отправляются в типографию, предполагаемой датой выхода DOOM 3 называют февраль 2004 года. Даже если игра не выйдет и в феврале, хуже она от этого вряд ли станет. Фирма, создавшая жанр First Person Shooter, просто не в состоянии сделать плохую игру. Гейбы Ньювеллы приходят и уходят, а id Software была, есть и еще долго будет одним из столпов геймдевелопмента. Многие из разработчиков нового поколения начинали свой путь с изучения исходных кодов, созданных когда-то Джоном Кармаком. Трудно представить, как бы сейчас выглядела индустрия, не реши в свое время трое программистов из Softdisk создать собственную команду.

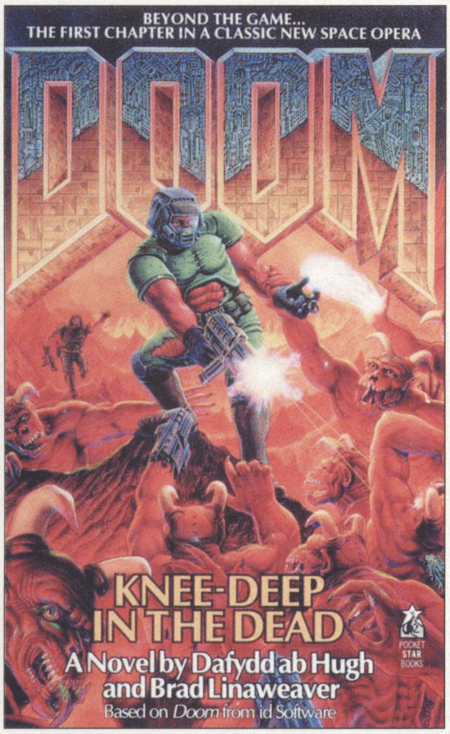


Юрий ПАШОЛОК
Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

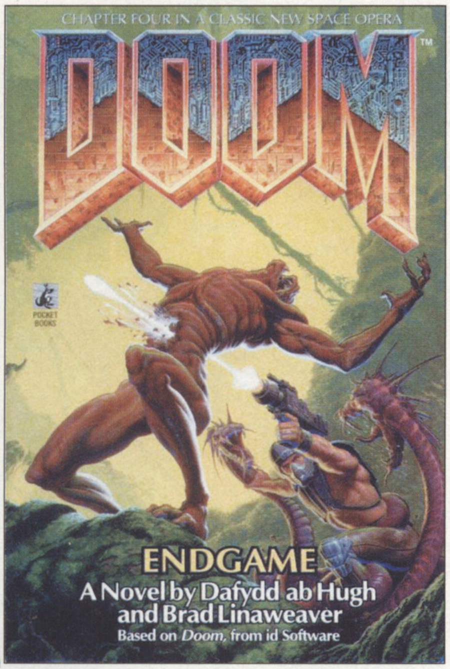
Мои роковые книжки

Knee deep in the dead
Hell on Earth
Infernal sky
Endgame

Автор: *Dafydd ab Hugh*



С 95 по 96 год Дэфид эб Хью успел написать четыре книги про нашу любимую компьютерную игрушку. Первую часть Knee deep in the dead еще можно читать просто из-за знакомой тематики. Она написана так же отвратно, как и остальные три, просто к каждому абзацу в вашей голове есть заготовка. Вы уже держали в руках этот шотган, были на этом уровне, брали бензопилу и резали демонов, все-то вам здесь знакомо... Будто читаешь чьи-то не очень хорошо написанные рассказы о собственном доме. И как-то само собой не обращаешь внимания на фанерные фигуры главных героев - десантника и его подружки (только на самом деле никакая она не подружка, они типа просто друзья). Но следующие три книги осилить может только человек, которого к этим книгам прикуют большой стальной цепью и пообещают отпустить, как только он закончит последнюю главу Endgame. К середине второй книги авторы забили на сюжет игры и дали волю своей фантазии, а она взяла и скрылась за горизонтом безумия.



На русском языке были изданы первые две книги этого безобразия. Вы вполне можете найти текста всех четырех книжек на языке оригинала в сети (например на lib.ru). Но читать их стоит, только если вы очень большой поклонник DOOM и у вас много свободного времени, да и то не дальше первой книги.

The id Anthology

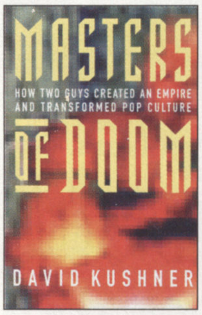
Автор: *id Software*



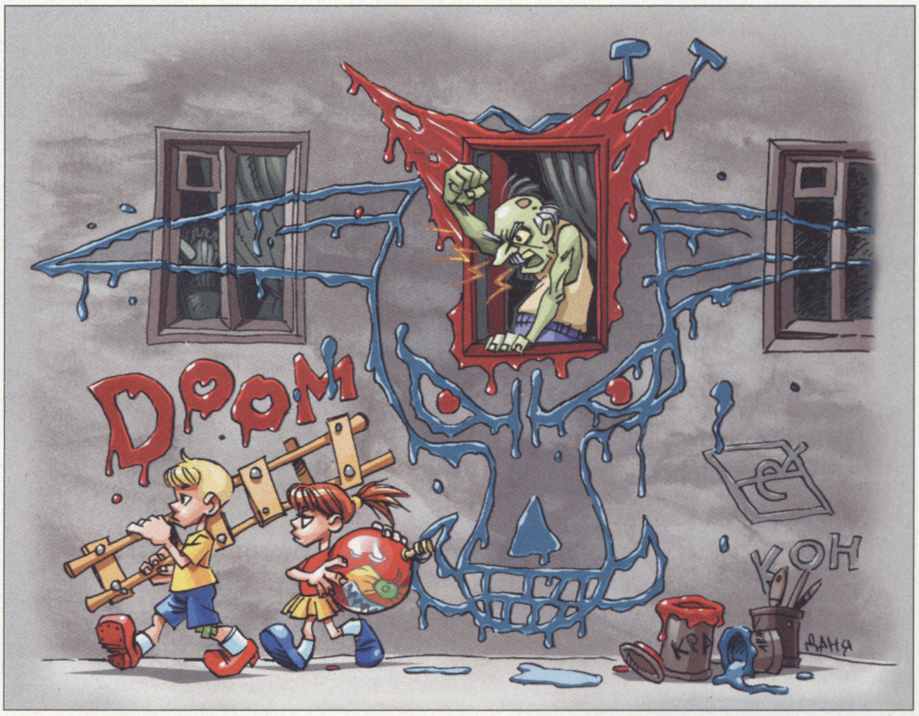
На самом деле The id Anthology - это замаскировавшееся под литературу коллекционное издание игр от id, вышедшее в 96 году. На обложке небольшой книжицы расположены четыре диска, на которых вся классика id, включая Dangerous Dave, Catacombs 3D, Commander Keen и Wolfenstein 3D. В самой книжке чуть больше двух десятков черно-белых страниц, но во-первых, эти страницы написали сами сотрудники id, во-вторых, есть куча редких нигде более неопубликованных скетчей и фотографий, а в третьих, они полностью совершенно безумны.

Masters of Doom: how two guys created an empire and transformed pop culture

Автор: *David Kushner*



Если того, что вы прочитали сейчас об id Software вам мало, то поможет только Masters of Doom. Повесть о том, как поссорились Джон Кармак и Джон Ромеро. Триста с лишним страниц, содержащих тонны информации о безумных презентациях, невероятном успехе и упущенных возможностях. Большая часть этой информации никогда и нигде до этого не была обнародована. Дэвид Кашнер не только охватил практически весь период существования id Software, но и подробно расписал биографии ее основателей, немалая часть книги посвящена и периоду работы на Softdisk Publishing. Не совсем ясно, почему в качестве подзаголовка для названия было выбрано "Как два парня создали империю и трансформировали поп-культуру". Понятно, что Джон Кармак и Джон Ромеро - яркие личности, но без Тома Холла или Джэя Уилбора никакой id Software не было бы. Если не брать во внимание это и некоторое раболепие автора перед сотрудниками id, то Masters of Doom - бесценный источник сведений для любого, кто охотился на импов в темных коридорах марсианских баз *(в этой книжке нет картинок! - прим. ред.).* Н



h0Op & h4keem & Jiba

Мышки на льду

Посмотрите на тот жалкий кусок материи, который служит подстилкой вашему верному хвостатому другу

Ты не боишься крыс? Темнота!..
Шапокляк

Многие уделяют коврикам мало внимания, считая их лишь атрибутикой пользователя, но для геймеров, дизайнеров и профессионалов значение точности наведения курсора и скорость скольжения играют не последнюю роль. Что удивительно, коврики эти не обычные, а стеклянные, и на рынке существует всего четыре их производителя, а именно: MagicMat, Icemat, Glidepad и Slidemat. Мы рассматривали коврики MagicMat, так как их уже можно купить в Москве, в то время как другие стеклянные коврики можно раздобыть, только заказав через интернет.

Внешний вид

Сами коврики сделаны из закаленного стекла и имеют прямоугольную форму с закругленными углами. Под матовым стеклом - логотипы или артворки из сетевых игр. Размеры коврика 24.5x20x0.3 см, и его очень удобно переносить в упаковке, которая входит в комплект поставки. Также в комплекте можно найти специальные наклейки для мышки (в буржуйском наречии - mouseskatez), предназначенные для увеличения скольжения, и салфетку для чистки коврика.



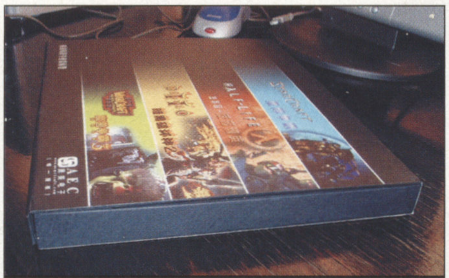
Меганаклейки на брюхо мыши

Поведение в играх

Чем же в игре стеклянный коврик лучше обычного, тряпичного или пластикового? На первый взгляд, ничем, но для тех, кому нужна точность и плавность движения, он как раз и пригодится. Поверхность очень гладкая, мышка скользит, будто по льду, совершенно не чувствуется трения контроллера о коврик. Благодаря этому точность стрельбы повышается, особенно это заметно при использовании слонобойки, рейлгана, шафта и при микро-контроле юнитов в стратегиях. Не было замечено никаких вздрагиваний курсора даже при очень быстром перемещении мышки. Прицел плавно, без всякой задержки наводится на противника, а легкость передвижения мыши не позволит руке уставать даже после длительной битвы или напряженной дуэли. Под ковриком есть резиновые ножки, которые отлично держат его на столе, не давая перемещаться вслед за сильными движениями руки. Так как коврик жесткий, то теперь можно использовать мышку даже на мягком диване или на кровати, а это очень удобно для пользователей ноутбука. После долгого использования его нужно промыть под струей воды, а затем вытереть салфеткой.



Совместимость



На нашем DVD вы сможете найти универсальный комплект драйверов для ковриков

В первую очередь, он создан для оптических мышей, поэтому цветной и прозрачный дизайн некоторых ковриков нисколько не мешает. Но это не значит, что на нем нельзя использовать обычные мышки. При использовании шариковых мышей скорость загрязнения шарика уменьшается в 5-6 раз, так что теперь не нужно ковыряться в мышке после месяца использования. Коврики были протестированы с моделями мышек последнего поколения, а именно:

- Microsoft Explorer 3.0, Explorer wireless, Intellimouse 1.0-1.1, Microsoft Blue;
- Logitech MX 300,310,500,700, Dual-optical, Optical mouse (BD-58,BJ-59);
- и на всех последних моделях Genius, Defender, A4 tech, Cherry.

Важно отметить, что на некоторых старых моделях и на "noname" мышках из-за недостаточной мощности оптики курсор при передвижении хаотично улетал либо вообще стоял на месте.

Недостатки

Естественно, существуют и определенные недостатки: коврик нельзя свернуть, он в 10 раз тяжелее тряпичного и в несколько раз пластикового. Это усложняет жизнь прогеймерам, которые любят таскать все девайсы с собой. При передвижении мышка издает странный и даже немного неприятный звук, но через пару часов к нему привыкаешь. От звука легко избавиться, если использовать наклейки.



Также к минусам, как некоторые уже могли догадаться, относится способность девайса разбиться, если он упадет с большой высоты. Осмелимся выразить надежду, что любители этих ковриков не станут кидаться ими с балконов.



Выводы

На данный момент уже многие сильные игроки мира играют на стеклянных ковриках. Например, такие известные европейские Quake3-команды и игроки, как:

- [ic] Toxic,Gopher,Fox,Reptile - многократный чемпион Европы;
- [forZe] Mikes,Jibo - чемпион России и призер многих зарубежных турниров;
- [EYE] Desp,Anankin,Opium - многократный призер европейских турниров.

Стекло – не единственный оригинальный материал, на сегодняшний день существуют алюминиевые, стальные, кожаные коврики, которые также имеют свои преимущества и недостатки. Однако популярность стеклянных среди прогеймеров сейчас трудно переоценить, можно с определенной уверенностью утверждать, что в будущем многие перейдут на них, как когда-то перешли на оптические мышки.

Образцы для тестирования были предоставлены фирмой Cyberlife.

*Михаил ArcticA*Miker МИРЧУК*

Стратегия мультиплеерной игры за расу Нежити[1]

*Что бы делало твое добро,
если бы не было зла?*

Подобно тому, как без тени не было бы света, так и без Зла невозможно представить существование Добра. По сути своей жизнь есть не что иное, как их извечное противостояние. Каждый для себя должен выбирать; и ты, читающий, сейчас должен сделать свой выбор, ибо то, что держишь в руках, несет лишь мрак. Нежить грядет...

Должно было подействовать. Надеюсь, теперь остались одни деды? Ночные эльфы бы и не открывали текст, зная, что он нечист; Альянс, заинтригованный, но опять же под влиянием ушастых тоже бы удержались от прочтения; а Орда, скорее всего, не смогла найти умеющих читать (ничего личного). Мы пришли куда надо, врагов поблизости нет, поэтому будем смело разбирать их слабые и сильные стороны, дабы приблизить нашу победу.

Нежить в мире WarCraft и является самой злой, гадкой, мерзкой и потому безумно привлекательной расой. Для написания гайда автору пришлось умереть на три недели только для того, чтобы на себе испытать, как это "быть Нежитью" (ник на Европе ArcticA-DeaD, 30 уровень), и, совсем избегая демок других игроков, постараться наиболее правдиво рассказать о тех трудностях, что подстерегают деда в его нелегком ладдерном пути. Переход с Ночных эльфов на Нежить был очень непростым. В первые дни тренировок за Нежить автор после часа игры еле удерживал себя за компьютером, находя спасение в одной-единственной партии за эльфов. Но уже после недели знакомства считал часы, прикидывая, сколько же получится поиграть сегодня. Нужно просто окунуться в эту темную атмосферу. А она ужасно затягивает! Стилистика соответствующая: строения, модели и озвучивание героев и юнитов, артефакты создают характерную "нечистую" тему, запоминающуюся, несмотря на мрачность, своей крайней колоритной яркостью (вот он, парадокс!). Озвучка в лицензионной русской версии "СофтКлаба" сопровождается своеобразным черным, но совсем не страшным, а даже милым юмором. *Вурдалак*, например, обладает способностью восстанавливать жизни, пожирая трупы, после нескольких кликов мыши выдает следующее: "Я... хм... кушать... м-м-мертвых... людей".

Тьма обошла Европу стороной?

На европейском сервере в ТОП20 на сегодняшний день (14 декабря) нет ни одного Андеда. Питерские игроки Ranger (Carrion_beetle) и Заратустра (Zaratustra), а также иностранец EliteKILLER находятся в четвертом десятке, причем с довольно большим количеством поражений. Тут-то и напрашивается вполне очевидный вывод, который так часто встречается на форумах: раса не сбалансирована; играть и выигрывать сложно. Быть может, поэтому классическое зло и теряет свою привлекательность в глазах большинства игроков?

Этот поспешный вывод сразу хотелось бы опровергнуть. Взглянув на корейский сервер, можно увидеть 7 эккаунтов за нежить в ТОП20. Патч тот же, условия игры равны. Окончательно жирный крест на вопросе о несбалансированности расы ставит некий UDclub (он же GzDead на корейском сервере), занимающий пятое место на одном из американских серверов со статистикой 152-10. У него меньше всего поражений во всем американском ТОП100. Возникает стойкое убеждение в том, что все-таки стремление игрока победить важнее каких-то балансовых различий.

Ритуальное убийство бедной овцы: цель чисто утилитарная - вызов пары скелетов для зачистки нейтральных монстров



ВНИМАНИЕ

Большинство игроков в сети Battle.net стараются идти по пути наименьшего сопротивления и выбирают исключительно ту расу, за которую легче и выгоднее играть в данный момент: появится патч, меняющий, пусть даже не существенно, баланс сил — изменится и количество играющих за ту или иную расу. Подстраиваются, чтобы выигрывать. Ищут легкие, протоптанные новые пути к победе.



Build Order и защита базы

Существует два типа общепринятых БО за Нежить; они различаются по типу юнитов, выбранных в качестве базовых. Это могут быть либо *Вурдалаки* (больше известен как *Гуля*), либо *Могильщики*

1 Стратегии игры за Ночных Эльфов, Альянс и вводная часть были опубликованы в Навигаторе №9, №10 и №11



Глаз-разведчик, поставленный Нежитью на месте жирных крипов, позволил очень удачно подойти сзади



(*Паук*): их обычно варьируют в зависимости от карты и расы оппонента. Как у первого, так и у второго БО есть свои плюсы и минусы.

Главное отличие в том, что при игре через *Гуль* Алтарь возводится самым первым, потому как золото не тратится на постройку *Кладбища* для *Могильщиков*, поэтому герой появляется рано. Он может быстро отправиться харрасить противника, мешать ему качаться, например. При игре через *Пауков Алтарь* строится после *Кладбища*, и герой выходит гораздо позднее.

Итак, если вы играете через *Вурдалаков*, БО обычно следующий:

- *3* ***Послушника*** *отправляются добывать золото;*
- *в* ***Некрополе*** *заказываются еще два* ***Послушника****;*
- ***Вурдалак*** *идет собирать лес;*
- *один из трех* ***Послушников*** *вызывает* ***Алтарь****;*
- *первый построившийся вызывает* ***Зиггурат*** *и идет добывать золото;*
- *второй построившийся возводит* ***Склеп*** *и тоже идет на шахту;*
- *как только накапливается 150 золота –* ***Послушник*** *строит второй* ***Зиггурат****;*
- *как раз перед окончанием строительства* ***Алтаря*** *вы можете построить магазин, если решили харрасить противника с посохом* ***Некромантии****, либо же чтобы качаться с помощью скелетов;*



- *как только построился склеп – назначьте точку сбора на лес и начинайте производить* ***Вурдалаков****;*
- *того* ***Вурдалака****, что добывал лес, посылайте на разведку.*

Если же играете через *Могильщиков*:

- *3* ***Послушника*** *– на золото;*
- *в* ***Некрополе*** *– пару* ***Послушников****;*
- ***Гуля*** *отправляем на дерево;*
- *один из* ***Послушников*** *возводит* ***Склеп*** *– назад на шахту (лучше всего использовать клавишу Shift);*
- *первый построившийся вызывает* ***Зиггурат*** *– на шахту;*
- *второй – на шахту;*
- *как только набирается 300-350 золота, один из* ***Послушников*** *вызывает* ***Кладбище*** *в непосредственной близости к лесу;*
- *тот же* ***Послушник*** *вызывает* ***Алтарь****;*
- *в построившемся* ***Склепе*** *заказываем одну (!)* ***Гулю****, отправляем ее на разведку;*
- *как только набирается 150 золота – возводим второй* ***Зиггурат****;*
- *при появлении 120 золота заказываем третьего* ***Вурдалака****, потом – последнего, четвертого;*
- ***Зиггурат****,* ***Кладбище*** *и* ***Алтарь*** *построятся одновременно, если вы сделали все последовательно. В* ***Склепе*** *заказывайте первого* ***Могильщика****;*
- *герой должен выйти из* ***Алтаря*** *чуть позже первого* ***Паука****.*

Некоторые игроки строят дополнительного шестого *Послушника* в качестве разведчика, мотивируя это тем, что стоимость его (75 золота) меньше по сравнению с *Вурдалаком* (120), кроме того, такой разведчик появляется несколько раньше. Тем не менее, у *Гули* есть несколько неоспоримых преимуществ. Он передвигается значительно быстрее: обычно противник, видя *Послушника* недалеко от базы, не поленится в результате небольшого преследования убить шпиона, за *Вурдалаком* же, у которого, кстати, и запас здоровья больше в два раза, бежать практически бессмысленно. Настигнуть *Вурдалака* можно либо после очень долгого преследования, либо же используя поражающие заклинания, например, *Отравленный кинжал* у *Смотрящей в ночь*. Таким образом, можно, уделяя немного внимания *Гуле*, иметь постоянного и, как это ни парадоксально звучит, живого разведчика. Кроме того, у *Вурдалака* радиус обзора, урон и скорость атаки значительно выше, чем у *Послушника*.

Защита базы

Крайне важной особенностью Нежити является распределение юнитов на добывающих золото и дерево в отличие от универсальных рабочих остальных

Правильная застройка за Нежить



рас. Это порождает сразу несколько проблем. Во-первых, если вы делаете грейд главного строения и у вас вдруг убьют часть рабочих на золоте, нет никакой возможности восстановить добычу в полном объеме, кроме как отменив грейд и натренировав дополнительных *Послушников* взамен потерянных. Это, пожалуй, самое уязвимое место во всей экономике Нежити. Вторая проблема заключается в возможном появлении дефицита леса, если вы выбрали развитие через *Вурдалаков*. Вполне вероятно, что вы будете иногда забирать их всех с добычи дерева: ведь это же потенциальные воины, которые имеют способность либо просто задерживаться в длительных походах, либо, что гораздо обиднее, умирать (хотя кто сказал, что они живые?).

Проблема с крайней уязвимостью *Послушников* решается обычно следующим образом. Сначала необходимо правильно расположить строения на своей базе. *Алтарь*, *Склеп*, *Кладбище* должны как бы огораживать базу Нежити, чтобы затруднить проход к руднику. Делается это еще и для того, чтобы ставить здания второго уровня не за пределами базы, где они наиболее уязвимы, а за стеной уже возведенных строений. *Зиккураты* же ставятся в непосредственной близости от шахты вплотную друг к другу: расстояние настолько мало, что любой герой ближнего боя (например, *Смотрящая в ночь*, *Повелитель зверей*, *Рыцарь смерти*) не сумеет протиснуться между ними, а *Послушник* – очень даже запросто. Требуется немного умения, чтобы гонять атакуемого рабочего между *Зиккуратами*, заставляя противника оббегать импровизированное убежище.

Гуля, что отправилась на разведку, должна была уже найти противника и определить, что он собирается делать: качаться или харрасить вас. В зависимости от этого вы либо делаете грейд на *башню Неруба* (100 золота и 20 дерева), либо нет.

Яркий пример в игре против Орка. *Говорящий с духами* (умение *Волки*) очень быстро справляется с *Послушниками*. Как только вышел, он вызывал пару *Волков* и направил их в разные стороны – это он делает раннюю разведку только для того, чтобы как можно быстрее добраться до вашей базы. В этом случае *Вурдалак*, находящийся неподалеку, сразу же сообщит о приближающейся опасности. Башня грейдится достаточно быстро, и к тому моменту, как герой подойдет к базе, вы будете уже подготовлены. Если же *Говорящий с духами* сразу же направился на точку криппинга, тратить деньги на грейд пока что не стоит: просто дежурьте *Гулей* неподалеку, чтобы застраховаться от таких непрошеных гостей.



Нычка в самом начале игры, без какого-либо преимущества, считается халявной: снести ее деду не составит труда

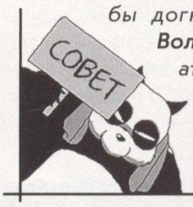
Перебои с лесом, которые могут возникать, если вы используете *Вурдалаков*, исправляются следующим образом. Вам необходимо постоянно добывать лес минимум тремя *Гулями*: в таком случае хватит дерева на грейд главного здания (как только появится излишек золота), после грейда неутомимые *Вурдалаки* притащат такое количество дерева (около 400-450), которого хватит на второго героя и пару дополнительных строений. Поэтому лучше всего использовать этих потенциальных воинов только в действительно необходимых ситуациях. В этом плане использование *Могильщиков* в качестве базовых юнитов значительно упростит задачу – отвлекать *Гулей* от работы не придется.

...но Нежить слишком занята прокачкой, а быть может, просто не ожидает от противника такой наглости



ВНИМАНИЕ

*Рассмотрим вполне ординарную ситуацию: вы играете через **Пауков** против орка, и к вам наведывается харрасить **Говорящий с духами**. Во-первых, вы уже должны были заготовить башню к его приходу, но, если только вы будете неверно контролить войска, враг сможет, несмотря на башню, быстро убить часть рабочих. Необходимо, чтобы построившиеся **Пауки** (к тому моменту они точно будут в количестве 1-2 штук) вместе с башней атаковали **Волков**, а **Гули** с героем – героя вражеского. Дело в том, что у **Волков** очень высокая скорость передвижения и **Гули** смогли бы догнать их, только когда **Волки** остановятся, чтобы атаковать Послушников; дистанционная атака **Могильщиков** позволит вести огонь по **Волкам** непрерывно.*



Возможные варианты дальнейшего развития

Юниты на tier1 зачастую выбираются по усмотрению игрока, подстраиваясь под слабые и сильные стороны либо *Гулей*, либо *Могильщиков*, и стабильно, даже независимо от противника, строят преимущественно либо те, либо другие войска.

Если вы играете через *Пауков*, прокачиваться на большинстве карт (осо-



И снова выбор: телепортироваться кучей, подставляя Лучников и попадая под Огненный дождь или же отдавать второстепенную базу?

бенно там, где преобладают стреляющие нейтральные монстры) будет значительно проще, во многом благодаря фокусировке огня и достаточно высокому урону. Кроме того, *Могильщики* гораздо универсальнее на tier2: они контрят большее количество вражеских юнитов. Единственный недостаток заключается в том, что, если вы встретите равную по лимиту армию противника в начале игры, составленную из войск ближнего боя, вы не сможете открыто дать ему сражение: придется сразу же отступать, как только он подойдет к *Паукам* вплотную. Здесь особенно будет полезна аура скорости *Рыцаря смерти*, и при отступлении у вас почти не будет потерь. Использовать этого героя, играя через *Могильщиков*, рекомендуется еще и потому, что второй уровень лечения (Кольцо смерти) полезнее именно для *Пауков*, потому что жизней у них больше, чем у *Гуль*. Играя же через *Вурдалаков*, прокачка тоже может быть значительно упрощена, если вы исследуете *Каннибализм* (можно даже качаться без помощи героя).

Но на tier2 личное предпочтение уже не играет никакой роли: выиграть без данных о противнике, если он не играет шаблонно, опираясь лишь на личные предпочтения, вам не удастся. Строить юниты без разведки - самоубийство: контры к юнитам прослеживаются гораздо четче, а поэтому легкой однообразной игры уже не получится. Здесь никуда нельзя деться от уже знакомых нам таблиц. Вновь позвольте напомнить схему юнит-контра:

1. Разведка: из каких юнитов составлена армия оппонента. Здесь нам должна помочь та самая первая *Гуля*, которую мы неизменно отправляем на разведку в самом начале и за которой мы обязательно должны присматривать: лишних рабочих ни на золоте, ни на дереве у Нежити нет (особенно актуально, если вы играете через *Пауков*). Потому и отправлять в разведку будет некого. Настоятельно вам рекомендуем находиться неподалеку от вражеской базы нашим шпионом и периодически заглядывать к противнику. Это делается, во-первых, для того, чтобы увидеть, какие строения он возводит после грейда и каких юнитов собирается или уже производит. Во-вторых, оперативные данные с базы противника помогут вам узнать тот момент, когда можно без приглашения в самый неподходящий момент снести строящиеся здания на tier2 (например, у Альянса – *Храм истины* или *Башню грифонов*, у эльфов *Древа Мудрости* или *Древо ветров*) или строящиеся *Логова у орка*, например. Это значительно замедлит процесс производства юнитов, а аура *Рыцаря смерти* позволит избежать ненужных потерь при отступлении.

2. Экономика: строительство нужных юнитов. Как правило, после грейда главного здания все опытные игроки за нежить делают *Бойню* и *Магазин* одновременно: все это из-за *Обсидиановых статуй*, у которых очень высокая эффективность (подробнее – в описании юнитов). Но определение типа второго героя и необходимых пропорций юнитов в армии (*Гули, Пауки, Гаргулии*, кастеры) происходит именно на этом этапе (см. таблицу).

3. Сражение: контроль в бою. Каждому юниту врага противопоставляем свой контр-юнит. Подробнее о контроле, нумерации отрядов – во вводной статье. Более высокий, чем у противника, уровень микро может перевернуть партию, где было допущено много досадный ошибок и, наоборот, нелепо проиграть в финальном сражении при значительном преимуществе в войсках. Сделайте выбор.

ВНИМАНИЕ

В ТФТ появилась возможность телепортироваться в любую точку в определенном радиусе (500) от главного здания. Внимательно следите, нападая на базу противника, за главным строением, и в случае телепорта у вас будет несколько секунд, чтобы немного отступить и, ознакомившись с армией противника, уже принимать решение, нападать или нет. Часто бывает, что игрок настолько увлекается устраиваемым на базе противника беспределом, что не видит телепорта.



Юниты

Первый уровень

Склеп



Вурдалак (Ghoul). Первый базовый юнит, самый дешевый в игре (120 золота). *Вурдалаки* необходимы минимум в количестве трех штук только для непрерывной добычи леса, но, даже если вы играете через *Могильщиков*, лучше всего пост-

Добить раненого вражеского воина Кольцом смерти, получив опыт, и немедленно отступить





роить четвертую *Гулю* и аккуратно ее использовать для разведки (хотя она так не вписывается в БО *Могильщиков* и кажется лишней). По боевым характеристикам *Вурдалак* уступает (от 10 до 20%) в эффективности всем аналогичным юнитам: *Пехотинцу, Бугаю, Охотнице*.

Обладают способностью *Каннибализм* – пожирание трупов для быстрого (10 в секунду, максимум 33 секунды) восстановления жизней. Ее полезно использовать при прокачке: очень распространена начальная стратегия одновременного харраса и прокачки. *Рыцарь смерти* с *Посохом некромантии* мешает противнику качаться, запуская *Кольца смерти* в раненых крипов или битых юнитов врага, вызывает скелетов, а тем временем 5-6 *Гулей* с прокачанным *Каннибализмом* без героя, но и без потерь крипят нейтральных монстров. Такой маневр требует некоторой сноровки: сложно следить одновременно за двумя потенциально опасными точками на карте. Но если вам все это удастся проконтролировать – получите значительное преимущество уже в самом начале игры.

Малый запас жизней делает его очень уязвимым к массовым поражающим заклинаниям, а также к фокусировке огня из-за невозможности вывода *Гули* из-под обстрела. Этот недостаток компенсируется достаточно высоким уроном, а после грейда на *Ярость* (25% к скорости атаки и 33% к скорости передвижения) *Гули* по боевым характеристикам перегоняют, хоть и незначительно, аналогичные юниты врага. Увеличение скорости передвижения на треть позволяет им очень быстро преодолевать расстояние между дальнобойными юнитами противника, как бы перемешивая ряды, забегая в них. Таким образом, фокусировка огня становится крайне затруднительной, и урон обычно распределяется приблизительно равномерно по всем *Вурдалакам*, поэтому *Обсидиановые статуи*, лечащие 10 жизней каждые две секунды, а также свитки лечения (150 хп за раз) будут крайне эффективны. По той же причине полезности свитков и *Статуй* приоритеты усовершенствований стоит отдавать *Гулям* в первую очередь на защиту.

ВНИМАНИЕ

*Кстати, таблица дополнена некоторыми специальными качественными грейдами, дающими в некоторых случаях способность юнитам атаковать воздушные цели (**Паутина** у **Могильщиков**, **Сетка** у **Наездника на волке**), а в некоторых просто увеличивают боевые характеристики юнита (**Меткость** у **Лучниц**, **Дрессировка животных** у **Ястребов**, **Рыцарей** и **Грифонов** и др.). Наблюдая по таблице, насколько увеличивается эффективность юнита после усовершенствования, легко установить, когда выгодно тратить ресурсы на соответствующий грейд, а не строить еще аналогичных юнитов, когда — нет.*





Могильщик (Crypt Fiend). Это стандартный стреляющий юнит (*Лучник, Охотник за головами, Стрелок*), обладает

	Вурдалак	Вурдалак с Яростью	Могильщик	Горгулья	Некромант	Баньши	Труповозка	Обсидиановая статуя	Мясник	Сфинкс	Ледяной змей
		0,8	1,45	0	1,15	0,84	1,62	1,22	0,59	0	0
	1,25		1,8	0	1,42	1,04	2	1,5	0,73	0	0
	0,69	0,56		1,68	4,75	3,38	2,16	3,31	0,41	3,48	2,07
	>>>	>>>	0,6		4,23	3	>>>	3,08	>	5,88	4,8
	0,87	0,7	0,21	0,24		0,68	1	2	0,5	0	0,43
	1,19	0,96	0,3	0,33	1,47		1,33	2,95	0,72	0	0,83
	0,62	0,5	0,46	0	1	0,75		0,77	0,36	0	0
	0,82	0,67	0,3	0,32	0,5	0,34	1,3		0,49	0	0,19
	1,69	1,37	2,44	0	2	1,39	2,78	2,04		0	0
	>>>	>>>	0,29	0,17	>>>	>>>	>>>	>>>	>>>	N/A	>
	>>>	>>>	0,48	0,21	2,3	1,6	>>>	5,26	>>>	0	



Не всегда удается отступить безнаказанно



высоким уроном, медленной скоростью атаки, очень большим запасом здоровья, а также самой высокой стоимостью (215 золота и 40 леса). У любого дальнобойного юнита очень высокая универсальность: собственно дистанционная атака, возможность фокусировки огня и очень высокая эффективность на tier2. Взгляните на таблицу: *Пауки* контрят всех юнитов на втором уровне за исключением новых (*Горные великаны* у Эльфов и *Ведьмаки* у Альянса).

Единственная проблема заключается в том, что они не эффективнее любых рукопашных войск: *Гули*, *Пехотинцы*, *Бугаи*, в малом количестве – Охотницы из-за своего типа брони. Частично эта проблема решается использованием ауры *Рыцаря смерти*: теперь догнать вас melee-войска не смогут в чистом поле. Взяв в качестве второго героя *Лича* с заклинанием *Нова*, мы еще сильнее замедлим войска противника. В виде заслона можно построить несколько *Некромантов* со скелетами или использовать героями посохи некромантии.

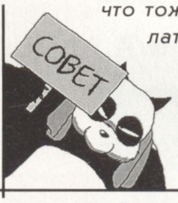
После грейда главного здания становятся доступными для исследования две способности, обе они стоят по 75 золота и леса. Закапывание позволяет за 1,5-2 секунды сделать *Паука* невидимым и регенерировать жизни со скоростью 5 в секунду. Причем в закопанном виде на *Пауков* действуют и ауры, и *Обсидиановые статуи*, поэтому такое усовершенствование обычно делается по умолчанию, несмотря на некоторый дефицит леса после грейда *Некрополя*. Второе же исследование – *Сетка* – делается лишь в том случае, если противник строит воздушные юниты или же если вы собираетесь зачистить летающих нейтральных монстров. *Паук* кидает сетку на расстоянии 400 и опускает юнит на землю на 12 секунд (перезарядка сетки как раз 12 секунд), причем юнит противника продолжает атаковать (кроме *Гиппогрифа*), но не может двигаться.



ВНИМАНИЕ

*Что касается грейда **Пехотинцев** на щиты (поглощает 2/3 проникающих повреждений, но замедляет скорость передвижения на 2/3), то при выставленных щитах у пехоты не будет вообще возможности подобраться к **Паукам**, но если вдруг отступать будет некуда (сражение на базе), то в такой ситуации грейд может быть очень полезен врагу и крайне опасен для вас.*

*Превосходство melee-юнитов над стреляющими любит использовать, в том числе и классический Орк. Первый, самый популярный вариант — застройка. Армия врага подходит к вашей базе, 3-4 рабочих на ваших глазах начинают возводить башни, которые, достроившись, начнут атаковать базу. Здесь необходима просто разведка: можно попытаться убить тех рабочих, что должны преодолеть весь путь от своей до вашей базы, можно построить дополнительных **Пауков**, взять **Гуль** с леса и дать противнику сражение до того, как башни достроятся. Второй вариант — строительство оппонентом **Наездников** с **Сеткой**, что тоже заставляют вас сделать выбор: либо потерять при отступлении те войска, которых успели поймать **Рейдеры**, либо дать сражение.*



Второй уровень

Склеп



Гаргулья (Gargoyle). Примечательно, что *Гарг* можно строить сразу после грейда без каких-либо дополнительных строений (как *Башня грифонов* у Альянса, *Зверинец у Орка*). Поэтому возможно появления этих воздушных юнитов очень рано. Юнит универсален: во-первых, это прекрасный антивоздух (урон 66, скорость атаки 1,4), во-вторых, он обладает, в отличие от аналогичных *Гиппогрифов* у эльфа, еще и второй колющей атакой (урон 20 каждые 2 секунды), что контрит наземные юниты с типом брони "незащищенный", например, кастеров или *Охотниц* у эльфов. Кроме того, благодаря своей маневренности, *Гарги* могут харрасить рабочих Нежити, Эльфа и Альянса; ими без потерь убиваются нестреляющие крипы на карте (возможна прокачка без героя); плюс они занимают всего 2 лимита.

После третьего грейда становится доступным исследование на *Статую* (75 золота 150 дерева). *Гарга* может превращаться в статую: находится на земле, приобретает 12 очков брони (около 60% жизней), полную магическую неуязвимость и регенерацию 8 жизней в секунду.

Количество жизней у них даже меньше, чем у *Пехотинца*, поэтому массовые поражающие заклинания крайне опасны для *Гарг*. Самой логичной контрой к ним являются любые tier1 стрелки (*Лучницы*, *Охотники за головами*), поэтому чаще всего *Гарг* сочетают с *Гулями* или *Абомами*, что прекрасно контрят стрелков.

Бойня



Труповозка (Meat wagon). Механическое осадное орудие, в качестве ядер использует трупы. На *Труповозку* действует *Аура смерти*, увеличивая скорость и восстанавливая жизни, кроме того, ее могут чинить *Послушники*. После двух соответствующих исследований в *Бойне Труповозка* получает две дополнительных способности: *Эксгумация* и *Ядовитое облако*. Первая позволяет *Труповозке* собирать, а также просто производить трупы, чтобы потом по соответствующей команде их выложить (материал для вызова *Скелетов* всегда с собой). Вторая позволяет выпускать ядовитое облако после каждого выстрела, которое, заражая живые юниты врага, наносит им по 1 единице повреждений каждую секунду на протяжении двух минут.



Обсидиановая статуя (Obsidian Statue). Один из новых юнитов нежити. Как воин не представляет никакой ценности, потому что об-

ладает крайне слабой и медленной атакой. Механический: нет возможности лечить *Рыцарем* смерти, хотя регенерация жизней при помощи его ауры происходит, статую так же, как и *Труповозку*, можно чинить *Послушниками*. Обладает колоссальным запасом маны в 600 единиц, а также быстрой ее регенерацией – 1,5 в секунду. Мана расходуется только





на две имеющиеся способности: пополнить жизнь или ману у всех рядом стоящих (600) дружественных юнитов. Как только статуя построилась, ни одна из способностей не активирована. По выбору ставится на автокаст (правым щелчком мыши по соответствующей способности) либо та, либо другая способность.

Восстановление жизней происходит по 10 единиц каждые две секунды, максимум войск, что могут быть подлечены одновременно, – 6. Мана статуи расходуется пропорционально количеству лечащихся юнитов: от 2 до 10 единиц за раз.

Восстановление маны осуществляется тем же способом, только добавляется 4 единицы каждые две секунды. Такая регенерация сравнима с универсальностью и "читерностью" чародейской ауры *Архимага* третьего (!) уровня, которая позволяет связке из трех героев Альянса при поддержке кастеров творить чудеса.

Сложно переоценить эффективность *Обсидиановых статуй*: практически все опытные игроки строят *Бойни* сразу после первого грейда здания и поддерживают свою армию парой (мана, жизни) *Статуй*. Нет необходимости строить несколько *Статуй*, если только в бою у вас будет больше, чем 6, раненых юнитов постоянно: на те юниты, что подлечила в эти две секунды одна из *Статуй*, лечение другой действовать не будет.

Лучше всего определить статуи в группу с героями, потому как регенерация жизней и маны нужна, прежде всего, им. Кроме того, первая группа (герои, Гули, Абомы, Статуи) обычно не фокусиру-



ет огонь на враге в отличие от остальных (кастеры, Гарги, Пауки), принудительно кнопку "A" обычно для первой группы никто не использует, поэтому и статуи не будут атаковать врага, а значит, будут исправно заниматься своим первостепенным делом – регенерацией.

Могут после соответствующего грейда превращаться в *Сфинксов*.

Храм проклятых



Некромант (Necromancer). Маг поддержки: обладает невысоким уроном и медленной скоростью атаки, стоит немного 145 золота и 20 леса. В качестве первого заклинания – *Оживление мертвых* (75 маны): из ближайшего трупа (кстати, подойдут даже мощи мирно пасущейся овцы) *Некромант* поднимает пару *Скелетов-воинов*. После соответствующего грейда "жизнь" скелетов, время их "распада" на составляющие увеличивается с 40 до 55 секунд,

	Лучница	Лучница с апгрейдом	Охотница	Охотница с апгрейдом	Баллиста	Дриада	Друид когтя	Горный великан	Гиппогриф	Гиппогриф с наезницей	Гиппогриф с наезницей с апгрейдом	Друид-ворон	Ворон	Лесной дракончик	Медведь	Химера
	1,79	1,5	0,79	0,71	1,82	1,41	2,17	2,24	N/A	0	0	0,68	N/A	0	0,5	0
	2,2	1,86	0,98	0,88	2,22	1,72	2,7	2,77	N/A	0	0	0,85	N/A	0	0,61	0
	0,84	0,72	0,85	0,73	3,7	1,92	1,52	0,81	>>>	2,9	2,45	2,74	>>>	2,7	0,35	1,77
	0,5	0,45	>>>	>>>	>>>	1,92	>>>	>	0,83	4,35	3,7	2,5	2,7	6,67	>	>>>
	0,21	0,19	0,34	0,3	0,98	0	1,79	0,28	>	0,38	0,33	0,58	>>>	0	0,21	0,36
	0,32	0,27	0,5	0,44	1,49	0	2,56	0,41	>	0,56	0,46	0,83	>>>	0	0,31	0,51
	0,54	0,46	0,74	0,62	1,18	1,14	1,32	0,48	N/A	0	0	0,6	N/A	0	0,3	0
	0,31	0,26	0,33	0,29	0,5	0	1,79	0,48	>	0,55	0,45	0,28	>	0	0,2	0,17
	3,23	2,7	1,37	1,17	1,45	2	3,7	2,63	N/A	0	0	1,15	N/A	0	0,84	0
	0,31	0,26	>>>	>>>	3,03	0	>>>	>	0,11	0,54	0,45	>>>	>>>	0	>>>	>>>
	0,5	0,42	>>>	>>>	>>>	0	>>>	>	0,16	0,97	0,81	1,34	0,47	0	>>>	>>>

а исследовав *Магию скелетов*, вместо двух *Скелетов-воинов* будут подниматься *Скелет-воин* и *Скелет-маг* (обладает дистанционной атакой).

Второе заклинание – *Ярость проклятых* вообще ставит сначала в тупик: стоимость 50 маны, увеличивает скорость атаки на 75% (! ср. с Кровожадностью на третьем уровне – 40% скорость атаки), правда, у вашего юнита начинают на протяжении всего действия заклинания (45 секунд) отниматься по 4 единицы здоровья в секунду. Но этот единственный минус нейтрализуется полностью *Обсидиановыми статуями* (10 жизней в две секунды). Рекомендуется накладывать заклинание на своих героев (в том числе и на убегающих полумертвых вражеских) и юнитов с высокой атакой и запасом здоровья. Использовать *Ярость* на *Гулей* и *Гарг* не рекомендуется, а вот *Ледяные змеи*, *Абомы* и даже *Пауки* вполне подойдут.



После третьего грейда главного здания становится доступным последнее исследование. Заклинание *Увечье* (175 маны) полностью парализует вражеский юнит: уменьшает скорость на 75%, скорость боя и урон – на 50%. Заклинание действует минуту на обычный юнит и 10 секунд на героя. Из-за высокой стоимости рекомендуется применять заклинание на наиболее важные юниты (*Рыцари*, *Грифоны*, *Ледяные змеи*) и на героев.

Все заклинания *Некромантов* нейтрализуются диспеллом (*Рассеять чары* у *Дриад*, *Очищение* у орковских *Шаманов*), поэтому, если есть возможность, нужно в первую очередь избавиться от диспельщиков (фокусировка огня *Пауков* или *Гаргулий*, *Кольцо смерти*, *Нова* по кастерам противника).



Баньши (Banshee). Один из самых сильных боевых магов (155 золота и 30 дерева). Кроме хороших боевых характеристик, обладает очень по-



лезным базовым заклинанием. За 40 маны *Баньша* проклинает каждую секунду один юнит противника до тех пор, пока не закончится мана. Заклинание действует 120 секунд на юнита и 60 (!) на героя, увеличивая вероятность промаха на 33%. Таким образом, две баньши с полным запасом маны могут уменьшить урон противника в количестве 10-12 человек на треть. На деле эффективность заклинания гораздо выше из-за гиперболической зависимости урона и эффективности: 1 / (100%-33%), где 1 – это количество ударов, которые нужно нанести по вашему юниту, чтобы тот умер, а (100%-33,3(3)%) – разница в шансе по-

	Пехотинец	Стрелок	Целитель	Волшебница	Ведьмак	Орудийный расчет	Вертолет гномов	Ястреб	Ястреб с апгрейдом	Грифон	Грифон с апгрейдом	Рыцарь	Рыцарь с апгрейдом	Самоходная мортира
	0,79	1,6	1,35	0,86	2,17	1,28	N/A	0	0	0	0	0,64	0,52	>
	0,97	1,98	1,65	1,06	2,67	1,57	N/A	0	0	0	0	0,78	0,65	>
	0,54	1,05	5,26	3,33	0,76	1,75	>>>	2,94	2,31	2	1,7	0,43	0,36	>
	>	0,68	5	2,94	>	>>>	2,86	4,46	3,9	4,9	4,28	>	>	0,42
	0,67	0,23	1,14	0,7	0	0,78	>>>	0,4	0,31	0,41	0,34	0,54	0,45	>
	0,94	0,33	1,68	1,01	0	1,06	>>>	0,58	0,46	0,59	0,49	0,79	0,65	>
	0,51	0,5	1,3	0,73	0,68	0,75	N/A	0	0	0	0	0,37	0,32	>>>
	0,63	0,32	0,57	0,35	0	1,04	>>>	0,56	0,4	0,1	0,09	0,29	0,24	>
	1,3	2,7	2,23	1,37	3,62	2,1	N/A	0	0	0	0	1,1	0,9	>
	>>>	0,31	>>>	>>>	N/A	>>>	0,53	0,54	0,42	>>>	>>>	>>>	>>>	0,2
	>>>	0,53	2,8	0,58	N/A	>>>	0,76	0,95	0,74	1,09	0,93	>>>	>>>	0,31



пасть, поэтому реальная выгода от заклинания – 50%, ни больше, ни меньше.

Особенно полезно использовать заклинание против Орка, который построил до 6-8 *Бугаев*, и эльфа, играющего через *Охотниц*, потому как лимит, занимаемый этими юнитами, равен 3. На мелких юнитов: *Лучниц*, *Гулей*, *Пехотинцев*, *Охотников за головами*, которые занимают по два лимита, - придется тратить в полтора раза больше маны.

После первого грейда *Баньши* получают в качестве второго заклинания защитную ауру (50 маны). Делает выбранный юнит не восприимчивым к магии, а значит и к магическим атакам, на полторы минуты. К сожаленью, это заклинание снимается любым диспелом, но, тем не менее, имеет самые разнообразные применения (*Гаргульи* под аурой убивают *Ястребов* только потому, что те не могут кинуть *Огненное лассо*).

Последнее заклинание – *Одержимость* - стоит 250 единиц маны. *Баньша* переселяется в тело вражеского воина или нейтрального существа не выше 5 уровня (например, *Огр-маг* с заклинанием *Кровожадность*). Переселение занимает всего одну секунду, но возможно только на достаточно близком расстоянии (200). Крайне эффективно использовать его на самых "жирных" воинах врага (*Таурены*, *Рыцари*, *Абомы*), при этом вы получаете юнит гораздо дороже *Баньши*, а противник безвозвратно его теряет. Опыт за переманенных юнитов вы не получаете.



Жертвенник

Ритуальное самоубийство – единственная функция этого строения. Любого *Послушника* можно уговорить (довольно быстро, за 15 секунд) совершить акт самоубийства, после чего он превращается в *Тень*.



Тень (Shadow). Невидимый разведчик, который к тому же сам может определять невидимых существ. Обычно одна такая *Тень* по пятам преследует основную армию врага (через команду M – передвижение), можно оставлять разведчика на базе противника или посылать патрулировать важные ходы или второстепенные базы. Имеет очень малый запас жизней, поэтому, если армия противника хоть на секунду заметит *Тень*, вам придется уговаривать нового *Послушника*.

Третий уровень

Бойня



Мясник (Abomination). Сильный наземный юнит, аналогичен по эффективности *Таурену* у Орков, *Рыцарю* у Альянса и эльфийскому *Друиду-когтя*. Контрит все наземные войска: базовые рукопашные юниты, стрелков, кастеров, но абсолютно беспомощен против атак с воздуха. Обладает двумя уже известными нам способностями: *Каннибализм* и *Ядовитое облако*. Единственная особенность заключается в том, что количество жизней при пожирании трупов у *Абомов* не 10 в секунду, как у *Гулей*, а 15.



Сфинкс (Destroyer). Еще один новый юнит, появившийся в TFT. *Обсидиановая статуя* после специального грейда в *Бойне* (75 золота и 150 дерева) получает способность превратиться в *Сфинкса* (100 золота, 50 дерева и 2 дополнительные единицы еды). Этот воздушный юнит:

1. *Иммунитет к магии* (*Лик смерти Рыцаря смерти* все еще действует);
2. Имеет отрицательную регенерацию маны (-5 каждую секунду), и изначально у *Сфинкса* 0 маны;
3. Может поглотить ману любого дружественного юнита (способность "*Поглощение маны*");
4. Может снять все заклинания с выбранной области *Поглощением чар* и получить за каждого "очищенного" таким образом юнита 50 единиц жизней и 75 маны, вызванным существам причиняет урон на 180 единиц;
5. *Сфера небытия* - единственный путь тратить появившуюся ману; увеличивает урон на 20 единиц, делает атаку *Сфинкса* типа splash (по области 150) и требует 25 единиц маны за выстрел.

Все эти способности и особенности появляются без дополнительных иссле-

Баг с телепортом в действии: нет возможности стелепортироваться на расстояние от главного здания, только в правый нижний угол



дований. Правда, чтобы построить *Сфинкса*, нужно потратить очень много времени и ресурсов: два грейда главного здания, *Кладбище*, *Бойня*, *Магазин*, исследование способности превращения *Обсидиановой статуи* в *Сфинкса*, *Обсидиановая статуя* и, наконец, ресурсы и 2 свободные единицы еды на превращение *Статуи* в самого *Сфинкса*. Учитывая то, что у Нежити *Поглощение чар* есть не что иное, как долгожданный диспел (*Рассеять чары* у *Дриад*, *Очищение* у *Шаманов* орка и т.д. появляются уже на tier2), то до появления *Сфинксов* деды ничего не могут противопоставить заклинаниям противника и вызванным существам.

Костяной завод



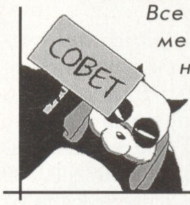
Ледяной змей (Frost Wyrm). Крайне редко используется опытными игроками, во многом потому, что в ТФТ появилось несколько новых контр к воздушным юнитам. В частности, *Ястреб* со своим *Огненным Лассо* один на один выиграет *Змея* (385 золота, 120 дерева, 7 единиц еды), хотя и стоит в два раза дешевле, а *Нетопырь* у орков лишит его 2/3 жизней. Тем не менее, *Вирм*



поражает как воздушные, так и наземные цели, не только нанося громадный магический урон по области, но и замораживая, уменьшая скорость их передвижения и атаки на 25%. После грейда на *Ледяное дыхание Змей*, атакуя вражескую постройку, парализует ее: защитные укрепления перестают стрелять, прекращается производство юнитов на 5 секунд, плюс - строение нельзя чинить.

ВНИМАНИЕ

Кажется не совсем справедливым, что кастеры у Нежити используются крайне редко. Если ***Некроманты*** *еще и находят место у редких ТОПовых игроков (Bei, например, ник на Европе — Chobo_bei), то* ***Баньши*** *совсем обделены. Но, оказывается, дело здесь опять же в стереотипах и шаблонах: заклинания* ***Некромантов*** *и* ***Баньш*** *очень полезные и подходят к очень разным матч-апам и стратегиям. К тому же,* ***Обсидиановые статуи****, что появляются на tier2 со своей сумасшедшей регенерацией столь необходимой любым магам маны, дают огромный простор для использования кастеров.*



Все грейды кастерам, кроме собственно заклинаний, дают дополнительные 40 жизней, 100 маны и увеличивают регенерацию последней на 30%.

Герои



Рыцарь смерти (Death Knight). Один из самых универсальных, а потому и излюбленных героев Нежити. Воин, главный атрибут – сила, но, благодаря тому, что расход маны происходит только на одну единственную способность - *Лик смерти*, дефицита магической энергии, что характерно для

	Бугай	Бугай с Яростью	Охотник за головами	Берсерк	Катапульта	Знахарь	Шаман	Служитель предков	Волчий всадник	Кодой	Виверна	Нетопырь	Минотавр
	0,85	0,64	1,38	1,05	1,45	0,8	1,24	0,72	1,3	1,03	0	0	0,8
	1,05	0,8	1,71	1,3	1,8	1	1,53	0,89	1,6	1,27	0	0	0,98
	0,56	0,45	0,91	0,73	2,07	3	5,08	2,77	0,9	2,08	3,13	2,76	0,55
	>	>	0,57	0,45	>>>	2,96	4,53	2,51	0,56	1,24	4,85	4,66	>
	0,71	0,55	0,21	0,16	0,89	0,66	1,05	0,58	0,2	0,3	0,45	0,38	0,68
	1,02	0,78	0,28	0,23	1,36	0,96	1,54	0,83	0,28	0,43	0,63	0,55	1
	0,52	0,4	0,58	0,33	1	0,65	1,13	0,65	0,4	0,96	0	0	0,5
	0,68	0,52	0,28	0,22	1,25	0,33	0,52	0,28	0,27	0,42	0,6	0,55	0,64
	1,41	1,08	2,33	1,81	2,53	1,33	2,09	1,16	2,25	1,71	0	0	1,31
	>>>	>>>	0,26	0,21	>>>	>>>	>>>	>>>	0,51	0,4	0,75	1,04	>>>
	>>>	>>>	0,46	0,36	>>>	1,6	2,45	1,41	0,86	0,96	1,07	1,66	>>>

любого "не-мага", у него нет. Кстати, именно это заклинание позволяет нежити иметь наиболее сильную связку героев в игре. *Рыцарь смерти* здесь выступает в качестве некоторой основы: пока жив прокачанный *Рыцарь*, крайне сложно уничтожить остальных героев. С другой стороны, как и положено воину, он имеет большое количество жизней и, благодаря *Ауре смерти*, очень быструю ее регенерацию, а также высокую скорость передвижения, поэтому убить его будет тоже непросто.

Лик смерти (*Death Coil* или по-русски *Кольцо/Коил*) – самое ценное базовое заклинание (75 маны). Каждые 5 секунд вы можете либо подлечить своего юнита/героя на 200/400/600 жизней, либо нанести "живому" врагу 100/200/300 единиц повреждения в зависимости от уровня способности. Помните, что любой герой, а также нейтральное существо выше 5 уровня, имеет базовую сопротивляемость магии 75%, поэтому урон *Кольца* для вражеских героев будет уменьшен до 75/150/225. Заклинание кастуется на большом расстоянии (800), но действует не мгновенно – *Лик смерти* должен, хотя и с большой скоростью, преодолеть путь между героем и целью. Часто случается так, что, например, раненый юнит, нуждающийся в лечении, запускается *Кольцо*, но за время полета цель скоропостижно умирает, вместе с юнитом теряется и использованное заклинание. Вражеский герой за время полета *Коила* может забраться в дирижабль, прочитать свиток телепортации или выпить *бутылок Неуязвимости*; эффект тот же.

Смертельный союз (Death Pact). Сложно сказать, когда в последний раз кто-то использовал эту способность. Тем не менее, за 50 маны *Рыцарь смерти* указывает союзный юнит и, убивая последнего, забирает 100/200/300% его жизней себе. Этот атавизм может исправить лишь один из будущих патчей.

Аура смерти увеличивает регенерацию жизней на 0.5/1/1.5 жизней в секунду и скорость на 10/20/30% у всех ближайших (900) дружественных юнитов. Единственный способ, наряду со орковским свитком и аурой *Таурена*, увеличить скорость передвижения войск. Вы получите, при прочих равных условиях, более быструю прокачку, сможете отступать от противника без потерь и успешно догонять отступающих, пока не появятся замедляющие передвижение заклинания (типа *Замедления*, *Очищения*) или способности (яд у *Дриад*).

Гальванизация (Animate Dead). Редко используется из-за того, что мало кто до-





Не удивляйтесь: у нежити нет ничего человеческого. Просто овца не понравилась

живает до 6 уровня, учитывая, что Нежить обычно строит комбинацию из трех героев, а опыт распределяется между всеми. Кроме того, заклинание действует всего 40 секунд: поднимает до шести неуязвимых юнитов из трупов, а время перезарядки заклинания – 3 минуты.



Король мертвых (Lich) по статистике в сети Battle.net наиболее часто берется в качестве второго героя. Наиболее мудрый герой во всем WarCraft (за исключением нейтрального героя – *Наги*), поэтому имеет огромный запас маны. Главный недостаток - мизерное количество жизней - сглаживает *Рыцарь смерти*, который в случае опасности быстро восстанавливает здоровье *Лича*.

Ледяная звезда (*Frost Nova* или *Нова*) – сильное поражающее заклинание (125 маны). Выбранной цели наносит 100 повреждений, поражает дополнительно рядом стоящих юнитов на 50/100/150 и, кроме того, штрафует их скорость перемещения и атаки на 40% в течение 4/6/8 секунд в зависимости от уровня. Скорость перезарядки *Новы* – 8 секунд. Прекрасно сочетается с *Кольцом Рыцаря смерти* для убийства вражеских героев, кроме того, замедленный и раненый герой – прекрасная цель для фокусировки огня.

Ледяная броня (Frost Armor). История со *Смертельным союзом* повторяется. Трудно вспомнить удачное применение этого скилла. *Лич* кастует (40 маны) на юнит дополнительную броню (3/5/7), враг, атакующий этот юнит, замораживается на 5 секунд - замедляется его скорость передвижения и атаки. Заклинание держится 45 секунд: можно поставить его в режим автокаст, *Лич* самостоятельно будет накладывать броню на атакуемого юнита.

Темный ритуал (Dark Ritual). Несмотря на то, что у *Лича* самый большой запас маны, его все равно не хватает на непрерывное кастование *Новы* каждые 8 секунд на протяжении всей битвы (40 секунд в среднем), поэтому способность *Темный ритуал* прокачивают именно с *Новой*. Стоит 25 маны, каждые 15 секунд может, убив дружественного юнита, перевести его здоровье в ману (33/66/100% жизней юнита в ману). Обычно в качестве такого сырьевого придатка выступают *Скелеты* (получаемые либо при помощи *Посоха некромантии*, либо *Некромантов*), *Гули* и реже юниты, что так или иначе должны скоро умереть: пример любого окруженного врагами юнита, которого уже никак не спасти.

Порча (Death and Decay). Повреждает все, что попадает в зону действия заклинания (300), отнимая 4% каждую секунду. Никакой ценности против юнитов не имеет: ничто не мешает противнику увести войска из потенциально опасной зоны (в отличие от сочетания магии Альянса: *Замедление*, *Удар грома*, *Буран*). Но против строений применять довольно полезно: за время действия заклинания (35 секунд) можно уничтожить любое здание. Время перезарядки – 150 секунд, стоимость – 250 маны. *Лич* не может двигаться или атаковать, кастуя заклинание, прервать его можно любым парализующим или оглушающим заклинанием.



Повелитель Могил (Crypt Lord aka Жук). Новый герой нежити. Воин-танк, обладает большим запасом здоровья, дополнительной способностью, что увеличивает количество брони, а уже знакомое нам *Кольцо Смерти* делает его неубиваемым до тех пор, пока жив *Рыцарь смерти*.

Пронзающая Смерть (impale aka *Импеил)* – массовое поражающе-парализующие заклинание (100 маны). Из-под земли выскакивают полоса шипов (250 на 700), подбрасывающие противника в воздух, при падении враг оглушается на 2/3/4 секунды и получает 50/80/110 повреждений в зависимости от уровня способности. Особенно эффек-



тивно против дальнобойных юнитов, которые обычно выстраиваются в подходящую линию: остается только обойти с фланга и подбросить как можно большее число вражеских юнитов.

Панцирь с шипами (Spiked Carapace) - пассивное умение, которое увеличивает броню *Жука* на 3/5/7 единиц, кроме того, все рукопашные войска, атакующие его, получат 15/25/35% от нанесенных повреждений.

Вызов москитов (Carrion Beetles). Повелитель могил создает (30 маны) из трупа жучка. Перерыв между вызовом нового жука – 6 секунд, максимум – 5 жучков одновременно. Способность можно поставить на автокаст. При помощи таких москитов можно достаточно быстро и без потерь основной армии прокачиваться, поэтому зачастую, играя через *Могильщиков*, многие берут *Жука* в качестве первого героя. С ростом уровня способности боевые характеристики жучков серьезно улучшаются: 140 жизней, 8-9 повреждений на первом уровне; 275, 15-18 на втором и 410, 22-27 на третьем.

Примечательно, что выбор способностей *Жука* достаточно свободный: можно прокачивать их по-разному. Если вы играете через прокачку (первый скилл – вызов москитов, второй – обычно *Панцирь*, третий – *Импеил*) дальше выбор идет либо в пользу третьих жучков, либо третьего *Импейла*. Зависит от того, какой у противника есть диспел и какие юниты составляют основу армии.

Москиты (Locust Swarm) за 150 маны *Жук* выпускает из панциря два десятка москитов, которые, нападая на юниты противника, высасывают жизни (каждый по 20), а затем возвращаются и передают *Жуку* 15 единиц здоровья каждый, после этого снова вылетают на сбор жизненной энергии. Редко, крайне редко кто-то доживает до этой уникальной способности.



Повелитель Ужаса (Dread Lord aka Вампир). Третий воин-сильщик в андедовской связке. Дело в том, что все четыре героя у Нежити практически одинаково полезны, каждый имеет свою специфику, и подстраиваться под оппонента при выборе второго и третьего героя - милое дело. У *Вампира* (или *Бэтмана*, как любят его называть геймеры) есть практически все виды способностей: фокусное парализующее заклинание *Сон, Аура Вампиризма*, массовое поражающее заклинание *Темная стая* – все это делает *Бэтмана* очень универсальным героем.

Темная стая (Carrion Swarm) - довольно дорогое массовое поражающее заклинание. Вампир выпускает стаю летучих мышей, наносящих 75/125/200 повреждений каждому вражескому юниту в зоне поражения (полоса 700 на 150). Необычная и досадная особенность этого заклинания заключается в том, что оно ограничено по максимальному урону: 300/600/1000.

Сон (Sleep) – парализующее заклинание *Бэтмана*, является, пожалуй, одним из самых любимых. *Вампир* усыпляет выбранного вражеского юнита или героя. С каждым уровнем эффективность этого заклинания значительно возрастает (20/40/60 секунд на юнит 5/10/15 – на героя), а стоимость – уменьшается (100/75/50 единиц маны). Перезарядка происходит за 6 секунд. Да, заклинание можно снять диспелом, но только вручную (принудительно), поэтому юнит после усыпления точно проспит 3-5 секунд. Применение заклинания просто поражает своей универсальностью: усыпление *Паладина* в момент связки *Кольцо+Нова* и фокусировки огня на *Архимаге*; усыпление *Горного короля*, который только собрался топнуть в самой гуще *Гуль*; *Охотник на демонов*, превращающийся в *Демона* с включенным *Жаром преисподней*, который мирно спит в стороне от армии, ожесточенно сражающейся неподалеку, и т.д.

Вампиризм (Vampiric Aura) – аура вампиризма позволяет всем стоящим рядом (900) рукопашным юнитам восстанавливать жизненные силы 15/30/45% в зависимости от нанесенных ими повреждений. Очень эффективна при игре через *Гуль, Мясников* и *Гаргулий* (с воздушной атакой). Действует на героев.

Огненный голем (Infernal) - Бэтман вызывает за 175 маны *Огненного голема* с прекрасными боевыми характеристиками: 1500 жизней, 55 единиц хаос-атаки, перманентный *Адский огонь* (10 единиц в секунду). Голем обладает иммунитетом к магии, хотя, о ужас, лечится *Коилом Рыцаря смерти*. Кроме всего, при падении (вызове) *Инфернал* наносит 50 повреждений по области (250) и оглушает всех врагов на 4 секунды. Кстати, вампиризм *Лорда* на него тоже исправно действует.

За несколько дней до сдачи номера

17 декабря грянул столь долгожданный патч Warcraft TFT 1.13. Рухнула пара серверов Battle.net, которые не смогли справиться с нагрузкой, только выделенка гудела да дружно трещали модемы пользователей. Люди боятся перемен, а потому как геймеры - тоже люди, началась суета и интенсивный обмен информацией о свежем патче: форумы запестрели темами, сообщениями и голосованиями.

Кто-то говорил, что любимую расу снова обделили, теперь выиграть будет очень сложно и, вообще, жизнь крайне несправедлива... Кто-то еще во время закачки файла (30 мегабайт) выкладывал свои готовые стратегии, которые должны "решать безбожно", и что против них ничего нельзя сделать. Потеряться в такой суматохе и обилии мнений очень легко. Даже несмотря на то, что к моменту выхода журнала страсти улягутся, а благодаря демкам профессиональных игроков появятся очередные распространенные стратегии, будет все равно интересно узнать, почему же компания Blizzard сделала патч 1.13 именно таким, какой он есть.

Изменения баланса

Альянс

• Оглушающий эффект *Молотка Горного короля* ухудшен: на 5 секунд парализует юнит и на 3 – героя, независимо от уровня заклинания. Урон же немного увеличен на втором и третьем уровне: 225 и 350 соответственно.

Молоток немного ослабили: гораздо опаснее был именно парализующий эффект, когда оглушенный герой с довольно большим запасом здоровья из-за моментальной фокусировки огня часто не успевал выпить зелья жизни или стелепортироваться. Урон увеличен несущественно (на 19 и 38 против героя на втором и третьем уровне).

• *Ополченцы* могут быть призваны в главном здании или на второстепенной базе, если только оно прогрейжено.





Отныне защитить быструю (беспричинную или "халявную") второстепенную базу Альянсу при помощи *Ополченцев* не удастся. Пожалуй, самое значительное и долгожданное изменение за всю историю Warcraft.

• *Буран* у *Архимага* действует теперь не более чем на 5 юнитов. Изменение скорее относится к игре 2 на 2 и больше, где массовые поражающие заклинания были наиболее эффективны из-за большого количества юнитов. В одиночной игре и при правильном контроле гораздо реже встречаются ситуации, когда под *Буран* попадают более чем 5 юнитов.

• Запас здоровья *Разведывательной башни* Альянса уменьшили с 500 до 300, количество брони также понижено с 5 до 0 (на 30%).

Данное изменение ставит жирный крест на застройке Альянса Ночного эльфа: до тех пор, пока башни не усовершенствуются в *Магические* или *Сторожевые*, убить их будет гораздо легче (суммарный запас здоровья уменьшен на 66%).

• Башни Альянса теперь получают не 1, а 2 очка брони за грейд на масонство.

• *Изгнание* у *Чародея крови* переработано. Первоначально длительность заклинания была 12(5) / 24(7) / 36(9), а стоимость 75/50/25 в зависимости от уровня. Вместо этого Изгнание теперь стоит фиксировано 75 маны, длительность немного уменьшена 12(4)/15(5)/18(6), но скорость перезарядки уменьшается с каждым уровнем 5/3/1 секунд.

Несмотря на крайнюю привлекательность характеристик заклинания на 5-м уровне - изгонять на 20 секунд любого юнита противника каждую секунду в астрал - крайне проблематично будет прокачать *Чародея* до 5 уровня. В качестве первого героя брать его сложно (медленная прокачка, никакого усиления армии), а в качестве второго героя при средней продолжительности игры в 15-20 минут прокачаться до 5 уровня у него не получится.

• Максимальное расстояние между *Чародеем крови* и целью при *Высасывании маны* уменьшено с 850 до 800. Незначительное ослабление крайне полезного заклинания, которое в любом случае (даже если противник начнет сразу же отступать) восполнит гораздо больше магической энергии, нежели на него было затрачено (25 маны).

• Запас жизненных сил у вертолетов увеличен с 175 до 200. Это, по-видимому, новогодняя шутка.

• Стоимость заклинания *Благодать* у *Паладина* уменьшена с 75 до 65. В который раз кампания Blizzard пытается заставить нас использовать *Паладина*: сначала увеличили *Божественный щит*, затем – эффективность ауры *Доспехи веры*, сейчас, подкупают нас дешевизной *Благодати*. Хотя, скорее всего, это подействует: в качестве второго героя, особенно против Нежити, *Палыч* будет очень полезен.

Отмена призыва *Ополченцев* на второстепенной базе делает ее полностью беззащитной, и теперь отбить быструю ВБ будет гораздо проще всем другим расам. Изменение запаса здоровья негрейженых башен очень радует Ночных эльфов, которые так часто погибали за 4-6 минут от раша с вышками. Большинство остальных изменений нейтральны и не столь существенны.

Нежить

• Стоимость грейда *Сетки* у *Могильщиков* увеличена с 75/75 до 150/150.

Большую опасность представляют ранние *Виверны* и *Ястребы*, учитывая возможный дефицит леса, который может появиться, если вы сразу же закажете второго героя, пару дополнительных строений (*Бойня*, *Храм проклятых*) и последний грейд главного здания. Здесь пригодится только разведка: узнать, стоит ли делать грейд или нет.

• *Обсидиановые статуи* восстанавливают теперь только 3 единицы маны за 2 секунды, а не 4 как было раньше. Тем не менее, эффективность такой регенерации по-прежнему сложно переоценить (второй уровень *Чародейской ауры Архимага*).

- Изменено заклинание *Защитная аура* у *Баньши*. Теперь Баньша накладывает на выбранный юнит некий щит, который может поглотить до 350 единиц любого магического урона: будь то простая атака кастеров или грифонов, или же *Удар Грома* у *Горного короля*, или *Буран* у *Архимага*. Щит НЕ делает юнит не восприимчивым к заклинаниям – все отрицательные (*Замедление*) и положительные (*Лик смерти*) заклинания действуют. Длительность *Защитной ауры*: 90 секунд, она не может быть снята любым рассеиванием магии (!) за исключением того случая, когда диспелят вызванный юнит под аурой, но в этом случае юнит получает урон, который аура приравнивает к магическому. Стоимость увеличена в три раза – 150 маны.

Перед нами принципиально новое заклинание. Очевидно, что в первую очередь полезно кастовать его на героев, спасая от всех поражающих заклинаний, а также на юниты, что больше всего восприимчивы к магическому урону (*Гули* из-за большого количества тут не подойдут, а вот *Мясники* – в самый раз).

• Изменился и принцип действия последнего заклинания *Баньши*. Теперь *Переселение* занимает четыре с половиной секунды и действует на большем расстоянии (350). Юнит, в который происходит переселение, и сама *Баньша* временно парализуются, но последняя становится более восприимчива ко всем типам атак: она получает в три раза больше урона.

Заклинание ослабили, сделав так, что процесс переселения можно было бы контрить просто элементарным контролем: фокусировка дальнобойных юнитов на *Баньше* приведет к тому, что, например, 4-5 *Лучниц* убьют ее с одного залпа.

Из четырех изменений положительно лишь одно – *Защитная аура*, тем не менее, и с этим, принципиально новым заклинанием не все понятно. С одной стороны – его новизна и кажущаяся универсальность, с другой – очень высокая стоимость.

Орки

• *Самоубийство Нетопыря* теперь отнимает 550 жизней у цели вместо 900, а урон по области увеличен до 140 со 100.

Довольно серьезное ослабление орковского юнита: теперь *Грифоны*, *Сфинксы*, *Химеры*, которые легко контрились *Нетопырями*, будут гораздо меньше страдать от этих приставучих мазохистов.

• Урон, наносимый *Нетопырем*, увеличен с 11-12 до 13-15.

• *Дух волка* (умение *Говорящего с Духами*) на первом уровне передвигается немного медленнее – 320, вместо 350.





Волки теперь не будут догонять самого быстрого героя и *Охотниц*. Обычно Орки часто использовали это превосходство в скорости для преследования.

• Запас здоровья у *Духа волка* на третьем уровне увеличен с 400 до 500 жизней.

• Урон, распределяемый по юнитам, на которых скастована *Связь духов*, не может быть смертельным для юнита. Можно лишь довести количество жизней до единицы, а затем связь исчезнет.

Было не совсем понятно, как юнит или даже герой, находящийся на большом расстоянии от поля боя, умирал только потому, что соединен с другим *Связью духов*.

• Уменьшена зона поражения *Ловушек* у *Знахаря Орков* с 500 до 400

• *Волна огня* у *Повелителя минотавров* теперь поражает максимум 12 юнитов.

Аналогично *Бурану* и *Огненному Дождю*, это изменение больше касается командных игр.

Ночные эльфы

• *Отравленный нож* первого уровня наносит повреждения ядом 50, а не 75, как раньше.

Это не столь существенное ослабление заклинания только на первом уровне сделано для того, чтобы усложнить довольно распространенный в версии 1.12 способ убийства *Архимага* (или *Говорящего с духами*) *Смотрящей в ночь* уже в самом начале игры.

• *Светлячки*, детонируя, отнимают 50 единиц маны, а не 100, как раньше.

Одно из самых значительных изменений для врагов эльфов: теперь пара *Светлячков* уже не будет обращать в бегство армию Нежити, основанную на трех героях. Долго ждали... полезное изменение.

• Два усовершенствования *Друида когтя* теперь требуют 25 и 35 секунд соответственно, а не 45 и минуту, как раньше.

Пожалуй, самой существенной проблемой для эльфа при строительстве Мишек было именно большое время грейда: приходилось по умолчанию возводить два Древа мудрости, чтобы в одном строились *Друиды*, в другом – последовательно – делались две минуты грейды.

• Урон *Дриад* увеличен на единицу с 16-18 до 17-19. Опять в Blizzard пошутили.

• У эльфийских *Баллист* увеличен разброс в уроне с 39-50 до 36-53. Изменение не очень существенно, но повлияет на грейды: сделает их чуть более эффективными.

• Поедание эльфийских деревьев теперь восстанавливает 500 жизней за полминуты, вместо 200 за 10 секунд.

В принципе, эффективность не пострадала, просто количество необходимых деревьев для восстановления жизней уменьшено в три раза. Видимо, связано с увеличением спроса на елки в канун рождественских праздников.

Нейтральные здания, юниты и герои

• Показатель силы у *Повелителя зверей* уменьшен с 25 до 22, а базовый показатель брони уменьшился с 3 до 2.

Изменение силы сказалось на количестве жизней (уменьшено на 75) и уроне (на 3 единицы). Кроме того, изменение брони на 1 уменьшает количество жизней еще на 6%. Общая эффективность героя как воина снижена таким образом на четверть.

• Запас жизней у *Сокола* второго и третьего уровня значительно уменьшен до 450 и 650 соответственно.

• *Огненное дыхание* и *Опьяняющие пары Пандарийского пивовара* упали в стоимости с 75 до 70 маны.

• Скорость перемещения *Наги* уменьшена с 320 до 300.

Такое, казалось бы, незначительное уменьшение скорости теперь позволит быстрым героям убегать от замораживающей стрелы, чего раньше сделать было невозможно.

• Стоимость *Замораживающей стрелы* у *Наги* возросла с 7 до 10 маны за выстрел.

• Модель *Разрушителя* уменьшена в размерах с 48 до 32 пунктов.

Так же, как и *Повелитель минотавров* у Орков, *Разрушитель* похудел ровно в полтора раза. Раньше на поле боя он занимал значительное пространство, а учитывая то, что его поражающее заклинание *Огненный дождь* требует, чтобы он находился на одном месте, *Разрушитель* очень быстро становился легкой мишенью. Уменьшение размеров никоим образом не повлияет на боевые характеристики.

• *Огненный дождь Разрушителя* действует не более чем на 5 целей. Аналогично *Бурану* у *Архимага*, это изменение будет более актуально в игре 2на2 и более.

Вещи

• *Бутылек восстановления* теперь продается не за 200 золотых, а за 75.

• Артефакт *глаз-разведчик* теперь имеет два заряда, а не три.

• Время действия *бутылька антимагии* увеличено с 10 до 15.

• *Духи-лечения* и *Крест реинкарнации* стали артефактами 4-го уровня (выпадают из более слабых монстров), а не 5-го.

• Артефакты суммонов (*Яйцо Красного дракона, Каменный голем* и *Адская гончая*) теперь имеют более высокий 5 уровень. *Дух лечения* и *Реинкарнация* причислены к артефактам 4 уровня.

Пожалуй, самое глобальное изменение в дропах артефактов. На большинстве карт теперь нельзя будет уже в самом начале игры, зачистив не таких уж и сильных нейтральных монстров, получить мощного вызывного юнита. Наиболее актуально эта проблема стояла на карте Низины.

• *Посох защиты*, что появляется магазине Альянса после третьего грейда главного здания, стоит 150 вместо 200 золота, не действует на войска союзников: только на свои собственные, а также лечит юнит со скоростью 15, а не 10, как раньше, жизней в секунду.

H





Владимир ЧАПЛЫГИН

FIFA Football 2004
все секреты управления

Разработчики из EA Sports оказались довольно хитры. В прилагающиеся к FIFA Football 2004 сопроводительные материалы они не включили многие тонкости. Например, освещены только базовые кнопки управления, тогда как многочисленные финты и контроль тактикой остались без внимания. То же самое можно сказать и в адрес исполнения штрафных ударов и угловых. "Навигатор игрового мира" раскрыл все секреты управления и с радостью готов поделиться ими.

Базовое управление

Для начала давайте разберемся с базовыми кнопками. Основа - исключительно управление с клавиатуры, так как на каждую популярную модель джойстика приходится своя собственная система управления.



Как видно из скриншота, работает камера на боковой линии с включенным радаром

ESC - пауза, выход в основное меню

2 - BROADCAST (камера вещания)

3 - END TO END (расположение камеры вплотную к игроку)

6 - ACTION (динамическая камера)

8 - SIDELINE (камера на боковой линии)

9 - включение/отключение радара

Все клавиши, отвечающие в игре за контроль игрока, имеют два значения. Одно для игры в обороне, другое - для атаки.

Игра в защите

Стрелки - движение игроков

Shift + стрелки - финты

A - навес, пас верхом

S - пас

D - удар

W - пас на ход

Q - игрок открывается

E - ускорение (необходимо не нажимать рывками, а держать, не отпуская)

Будьте предельно аккуратны во время использования клавиш отбора в своей штрафной. Отныне судья может назначить пенальти даже за малейшее касание ноги соперника.

Игра в нападении

Стрелки - движение игроков

A - подкат

S - поменять игрока

D - аккуратный отбор мяча (иногда с фолом)

W - игра вратарем на выходе

E - ускорение (необходимо не нажимать рывками, а держать, не отпуская)

C - позвать на помощь второго защитника

Z - управление другим игроком или же переключение между игроками

Финты

Для исполнения простого финта необходимо одновременно нажать на кнопку Shift и одну из стрелок. Впрочем, существуют некоторые выкрутасы, для которых придется задействовать куда больше клавиш.

Когда ваш игрок стоит на месте

Shift+C+вверх+вниз - обманное движение + проброс мяча ногой себе на ход в сторону.

Shift+C+вверх или же Shift+C+вниз - обманные движения в стиле Роналдо.

Shift+C+влево+вверх - откат мяча назад + проброс мяча правой ногой через левую.

Shift+C+вверх+вверх или же Shift+C+вниз+вниз - обманное движение + игрок убирает мяч вправо или влево.

Shift+C+влево+вниз - откат мяча назад + проброс мяча дальше себе на ход.

Когда ваш игрок находится в движении

Shift+C+вправо+вверх+влево - знаменитый фирменный финт Зидана на 360.

Shift+C+вверх+вниз+вправо - уход от противника на замахе.

Общие тактические советы

Для того чтобы поменять стратегию команды без выхода в основное меню игры, нажмите на C+Z и используйте стрелки. Примечание: если вы нажмете на C в тот момент, когда мяч у вашего игрока, то он будет передвигаться по полю очень медленно.

Не забывайте про то, что в FIFA Football 2004 великолепно проходят длинные верховые передачи вразрез. Во время развития вашей атаки нажмите на кнопку Q и внимательно ознакомьтесь с направлениями забеганий ваших игроков линии атаки. После этого нажмите на A. Таким образом ваш освободившийся из-под опеки соперника игрок окажется на открытом пространстве, куда и прилетит ювелирно посланный вами мяч.



Перед вами классический пример заброса мяча за шиворот защитников соперника на ход своему нападающему



И вот что из этого получилось в итоге. Мой нападающий успел обогнать защитника соперника и катнул мяч в рамку мимо вратаря

Если вы хотите адресовать пас конкретному игроку, то обозначьте его при помощи клавиши Z.



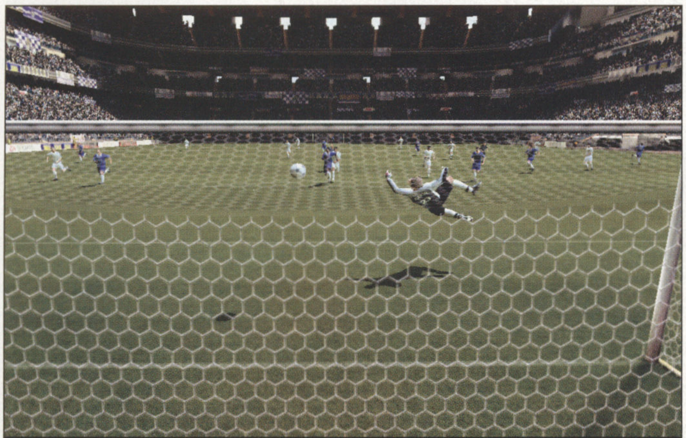
Есть выбор, значит, будет и пас низом

Для того чтобы исполнить удар рядом со штангой, при помощи стрелок выберите направление, а потом одновременно нажмите на D и C.

Во время игры от обороны крайне редко прибегайте к подкатам. Лучше всего вплотную подобраться к игроку соперника или же сыграть на опережении, нажимая на кнопку D. Максимум - судья назначит штрафной в сторону ваших ворот, оценив такие действия как тактический фол. В случае неграмотного исполнения грубого подката можно нарваться на карточку.

Используйте кнопки отбора в своей штрафной площади только в крайнем случае. Здесь лучше всего грамотно просчитать действия и воспользоваться подкатом. Находящийся поблизости второй защитник вашей команды должен вынести отскочивший мяч куда подальше.

Чаще используйте дальние удары с 20-25 метров. Очень велика вероятность, что вы с этого расстояния забьете красивый мяч.



А ведь на повторе видно, что мой игрок находился в 10 метрах от штрафной

Исполнение штрафных ударов

Если вы хотите, чтобы после штрафного удара посланный вами мяч затрепыхался в сетке ворот соперника, то заучите наизусть данную последовательность действий, состоящую из четырех компонентов.

Действие 1. Для начала вам необходимо нацелить свой удар. Чем дальше удалена точка от вратаря, тем лучше. Не забывайте при этом о мешающей стенке.



Выбираем угол, куда собираемся бить

Действие 2. Мяч лучше всего пустить не по прямой, а по замысловатой дуге. Лучше подкручивать мяч в сторону, противоположную той, в которую вы хотите запустить мяч. Например, если вы желаете, чтобы мяч залетел в правую сторону, то надо подкручивать кожаную сферу в левую часть. Для этого используйте зажатый Shift и стрелки.



Затем подкручиваем мяч...

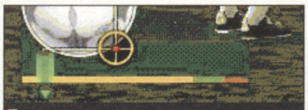
Действие 3. Выберите силу удара. Для этого нажмите кнопку D. Таким образом запустится специальный бегунок. Выберите необходимую вам силу удара (лучше всего остановить либо в точке на 2/3 или 3/5 части от общего размера шкалы). Помните, чем дальше расположен бегунок, тем ниже окажется точность.



Определяемся с мощностью удара

Действие 4. После того как вы разобрались с отвечающим за силу удара бегунком, еще раз нажмите на кнопку D. Внизу появится маленькая стрелка. Будьте внимательны, ибо она передвигается с чрезвычайно быстро. Вам необходимо доставить эту стрелку в специально помеченную зеленую область. Если вы добьетесь этого, то ваш удар окажется ювелирно точным.

Постичь мастерство исполнения штрафных ударов чрезвычайно сложно. Не отчаивайтесь и тренируйтесь. Все приходит с опытом.



Так должен выглядеть ваш штрафной удар в итоге



Это уже тот же самый штрафной удар, только с расположенной за воротами камерой. Через мгновение мяч опустится в правый угол прямо под перекладину, а опешивший вратарь разведет руками от бессилия

Исполнение угловых ударов

Перед исполнением стандарта игра вам выведет специальное меню, где выберете тот или иной способ исполнения углового удара. Вы должны выбрать между ударом в центр, закруткой мяча на дальнюю или ближнюю штангу, вдоль ворот или от ворот (в зависимости от угла и ноги подающего).



Выбираем способ подачи углового

Нажмите на клавишу D. После этого на поле появится специальная отметка, символизирующая приблизительное место, куда прилетит мяч. Нажмите на D, A или W (игроки, помеченные номерами 1, 2 и 3, соответственно). Во время полета мяча нажмите на D. Если все сложится удачно, то добравшийся до кожаной сферы игрок автоматически сделает кивок головой или подставит свою ногу.

Схемы построения игроков

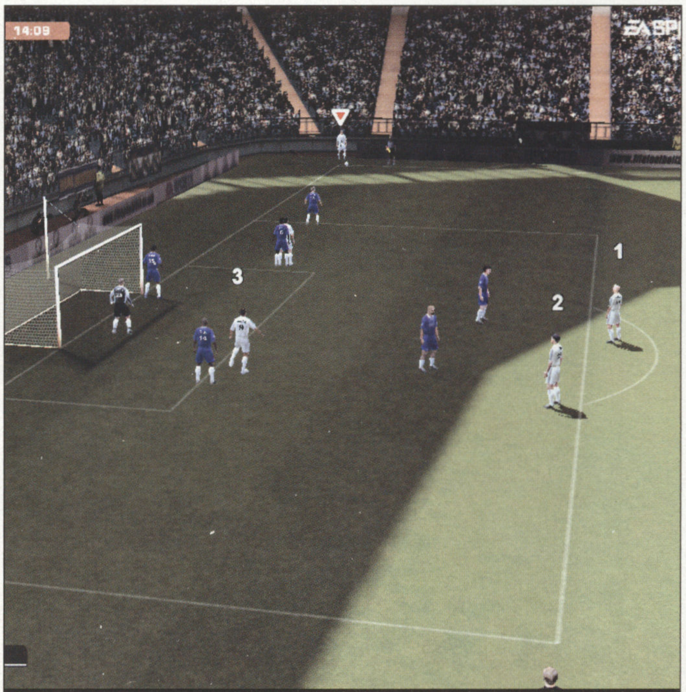
Игра FIFA Football 2004 как никогда оказалась богата на различные схемы построения футболистов вашей команды на поле. Перед вами все доступные варианты. Буква А означает атакующий вариант схемы, N - нейтральный, а D - оборонительный.

3-5-2A	5-2-3D	3-6-1A	4-2-4A
3-5-2D	5-2-3A	3-6-1D	4-2-4D
3-5-2N	4-5-1N	4-4-1-1A	4-3-1-2A
4-3-3N	4-1-2-1-2N	3-4-3D	4-3-1-2D
4-3-3D	4-2-3-1N	3-4-3N	4-4-1-1D
4-3-3A	4-3-2-1N	2-3-5A	4-5-1A
4-4-2N	4-3-1-2N	2-3-5D	4-5-1A
4-4-2D	4-2-4N	3-4-1-2A	4-5-1D
4-4-2A	4-4-1-1N	3-4-1-2D	5-4-1A
5-3-2N	3-4-1-2N	4-1-2-1-2A	5-4-1D
5-3-2D	3-6-1N	4-1-2-1-2D	
5-3-2A	2-3-5N	4-2-3-1A	
5-2-3N	5-4-1N	4-2-3-1D	

Рейтинги команд

Перед вами список 20 лучших команд, вошедших в FIFA Football 2004. Рядом с названиями - показатели клуба в виртуальном футбольном рейтинг-листе от разработчиков из EA Sports. Наивысшим баллом считается пятерка.

Команда	Рейтинг
1. Real Madrid	5
2. Argentina	5
3. Brazil	5
4. France	5
5. Arsenal	4.5
6. Chelsea	4.5
7. Manchester Utd	4.5
8. Bayern Munich	4.5
9. AC Milan	4.5
10. Juventus	4.5
11. Italy	4.5
12. Ajax	4
13. Liverpool	4
14. Newcastle	4
15. Inter Milan	4
16. Barcelona	4
17. Dep. La Coruna	4
18. Valencia	4
19. England	4
20. Germany	4



Определитесь с игроком, на которого следует навесить мяч

Дмитрий РОММЕЛЬ aka Rommel

Последний и решительный?

Easter Eggs и полезные секреты в WarCraft III: The Frozen Throne, часть II

Как известно, яичко всегда стучит дважды. В одной-единственной статье невозможно описать все-все "пасхальные яйца" из продолжения близзардовского хита. Посему вашему вниманию предлагается добавка - подробный разбор полезных секретов из кампании Нежити, дополнения к списку секретных юнитов, а также полный анализ высказываний новых действующих лиц на предмет обнаружения тщательно закамуфлированных "яичек". Вполне возможно, это и есть "последний и решительный бой" за выявление секретной информации, заложенной хитроумными дядьками из Blizzard...

Третья встреча с Тимми



Кибер-Тимми v3.0, спешите видеть!

Бедняга Тимми! Не для того тебя Артас (еще будучи белым и пушистым) спасал от гноллей, чтобы ты превратился в гуля (см. четвертую миссию за Альянс), а потом и вовсе в механическую куклу! Загружайте самую первую миссию кампании Нежити из TFT. Найдите на карте вспомогательную базу людей, где находятся три фермы под охраной нескольких магичек, архимага и пары башен (в северо-западной части карты, к западу от Fountain of Health). Слева от Arcane Sanctum на этой базе вы увидите проход под кронами деревьев. Идите на запад и окажетесь на живописной поляне, где механический Тимми будет рад продать вам Ice Shards.

The Frozen Throne



Вообще-то, мне всегда казалось, что Фрозен Трон должен быть чуток побольше...

Вас не кажется странным, что Ледяной Трон, вынесенный аж в название адд-она, ни разу не появился в самой игре (скриптовые сценки и видеоролики - не в счет)? Впрочем, один шанс увидеть трон Короля Мертвых вживую (прямо каламбур) предоставляется в той же самой первой миссии за Нежить. Включите чит на просмотр всей карты (нажмите Enter, введите Iseedeadpeople и опять нажмите Enter) и к югу от вышеупомянутого Тимми вы сможете найти натуральный Фрозен Трон.


Птичьему монарху нет дела до Артаса и Ко - он занят танцами с самим собой...

Король пингвинов

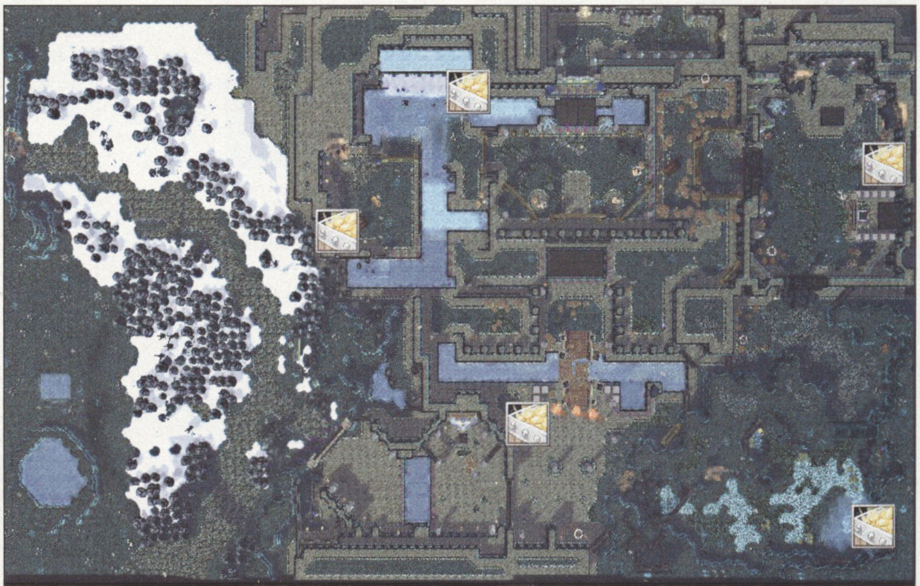
Наверняка многие из вас слышали про королевских пингвинов (а некоторые даже их видели). Но вот Король пингвинов - это что-то новенькое. Эта нелетающая птица достигает размеров хорошо откормленного тираннозавра, отличается фиолетовой окраской перьев и существует в единственном экземпляре. Найти пингвиньего монарха можно в четвертой миссии за Нежить, если в ледяном ущелье в западной части карты (где сидит огромная стая скорпионов) свернуть не на север (как предлагают нам создатели игры), а на юг. Забив по дороге четверку белых медведей и выслушав глубокомысленные комментарии Артаса, вы попадете в заснеженный лес. Сворачивайте на юго-восток и рано или поздно найдете тронный зал Короля пингвинов! Убить его нельзя (он полностью неуязвим), так что придется ограничиться конфискацией ценного артефакта, что лежит у его ног.



Обратите внимание на обилие рыбы у подножия пингвиньего трона. Хорошо быть королем!

Грабь награбленное!

В седьмой мертвяцкой миссии (которая состоит из трех частей) имеется возможность наложить загребущие ручонки на сокровища древних нерубианцев. Всего 13 (очень оптимистично, не правда ли?) секреток с золотишком (по пять в двух первых частях и три в последней), и некоторые из них немудрено проглядеть - как правило, пиастры не лежат на виду, а находятся в разнообразных сундуках и бочках (а пару раз - даже в паучьих коконах). Поиск хитро запрятанных золотых монет облегчат составленные нами карты, на которых отмечено местоположение всех тринадцати кладов.


Миссия 7, часть 1

Вскрытие показало...

...что в потрохах варкрафтовских архивов (war3.mpq и war3x.mpq) после

предыдущей трепанации (см. №10'2003) еще остались неизвестные науке секретные модели! Итак, вот дополнения к списку изъятого имущества (в скобках приведен путь, по которому находится модель или текстура, это важно при редактировании свойств графики юнита в Object Editor - см. все тот же №10).

Illidan Prison Wagon (Units\Other\IllidanWagon\IllidanWagon) - ранний вариант тюремного вагона для перевозки Иллидана. Выгля-



дит очень неплохо, но чем-то похож на цинковый гроб - предполагается, что Иллидан должен находиться в горизонтальном положении. Финальный вариант "черного воронка" получился все же гуманнее по отношению к столь габаритному пленнику. Кстати, Supply Wagon из миссии по охране эльфийского каравана явно основан на модели Illidan Prison Wagon.

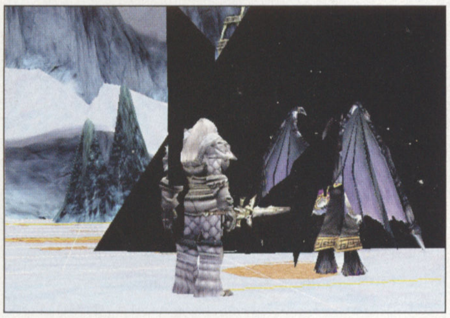
Illidan laying in defeat (SharedModels\IllidanImprisoned) - побитый и побежденный Иллидан. В финальном варианте от него отказались в пользу небольшой доработки оригинальной модели.



Small City Bridge (Doodads\Lordaeron Summer\Structures\CityBridgeSmall\City BridgeSmall.mdx) - очень реалистичный каменный мост. Выглядит гораздо лучше финального варианта, однако картина несколько омрачается отсутствием анимации.



Arthas-Illidan Fight



(Doodads\Cine-matic\ArthasIllidan Fight\ArthasIllidanFight.mdx) - та самая сцена схватки Иллидана и Артаса из финального скриптового ролика. Никто не помешает вам использовать ее на обычной карте.

Illidan Victory Cinematic (Doodads\Cinematic\IllidanVictoryCinematic\IllidanVictoryCinematic.mdx) - вероятно, эта модель осталась с тех времен, когда "Близзарды" еще сами не решили, кто



победит - Артас или Иллидан. "Киношная" модель Иллидана в позе победителя не анимирована, однако может пригодиться для оформления ландшафта (в роли какой-нибудь статуи и т.д.).

Sammy (Units\Critters\SammyCube\SammyCube.mdx) - типичный Easter Egg, горящий куб с портретом Сэма Дидье (ведущего дизайнера Blizzard). Засветился еще в титрах оригинального WarCraft III. Как ни странно, в TFT World Editor его так и не сделали доступным для размещения на собственных картах (в отличие от гидралиска, морпеха и прочих "фирменных" секретных юнитов), поэтому ситуацию придется менять вручную.



The Shoveler (Units\Critters\Shoveler\Shoveler.mdx) - еще один Easter Egg, кобольд с лопатой. Лицом подозрительно похож на одного из разработчиков. Его постигла та же участь, что и Sammy.



Цитатник от Blizzard

На сладкое - коллекция наиболее интересных высказываний новых персонажей. Как повелось еще с WarCraft I, все юниты в близзардовских стратегиях обладают одной интересной особенностью: если долго кликать на каком-нибудь бойце, рано или поздно он разродится забавной фразой, а то и не одной. Причем порой попадаются весьма любопытные высказывания - кто бы мог подумать, что Spell Breaker в свое время увел колечко у Горлума, а Crypt Lord является членом группы Beatles? Итак, рассказываем по порядку...

Blood Elf Engineer: "Hmm... Tower Defense? No, that's a silly idea, it'd never work". Скептицизм эльфийского инженера легко объясним - для подтверждения его слов попробуйте пройти секретную миссию The Crossing.

Spell Breaker: "I stole your precious!" Если кто не знает, "my precious" - это "моя прелесть", Кольцо Всевластья из сами знаете какого произведения. Вот, оказывается, кто Горлума-то в свое время обокрал...

Dragonhawk: "I'll hit the brakes, and he'll fly right by"; "That's right Pal(adin), I am dangerous"; "Permission to buzz the tower?" Три дословных цитаты героя Тома Круза из Top Gun на сей раз в исполнении эльфийского летчика.

Blood Mage: "Hi, my name is Roy. I'm a magic addict". Голоса за кадром: "Hi Roy!" Пародия на собрания анонимных алкоголиков, легко объяснимая с учетом того, что эльфы в WarCraft патологически зависимы от магии (и без источников оной страдают от ломки).

Blood Mage: "My blood cries out for the vengeance of my people's blood, which can only be repaid with twice as much blood! Or maybe three times as much blood! Like, if you went to hell and it was full of blood, and that blood was on fire, and it was raining blood, then maybe THAT would be enough blood. But, uh... probably not..." Такая вот кровожадность (в буквальном смысле) больше подошла бы какому-нибудь вампиру, а не интеллигентному эльфу. Вот до чего злые дяди из Blizzard довели остроухое племя...

Lord Garithos: "The only good non-human is a dead non-human". Широко распространенная расистская фраза, среди известных произведений засветилась в Beneath the Planet of the Apes и Animal Farm.

Lord Garithos: "Never trust an elf!" Нечто подобное в свое время орал Гимли. Впрочем, в отличие от достославного гнома, Гаритоса понять можно - от эльфов ему ничего хорошего ждать не приходится.

Rokhan: "What do you mean what kinda' accent is this? It's a TROLL accent". Намек на ярко выраженный латиноамериканский акцент, с которым говорят все варкрафтовские тролли еще со второй части игры.

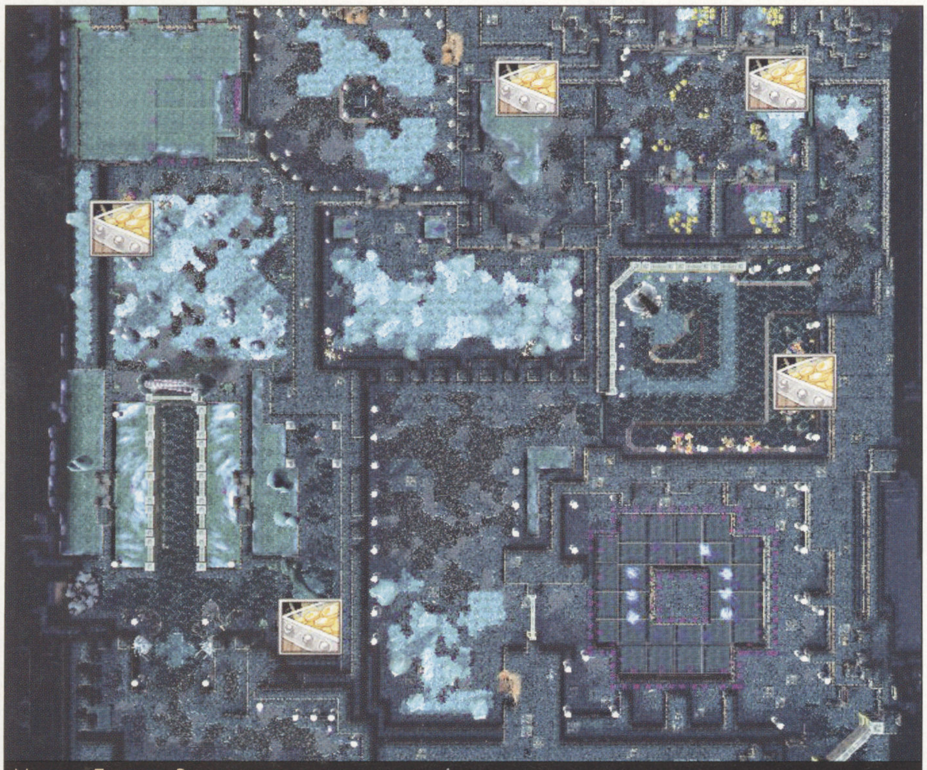
Shadow Hunter: "You lack discipline. Stop whining! Look at me, I'm happy". Цитаты из "Детсадовского полицейского", хотя какое отношение может наркоманский тролль-шаман иметь к герою Арни?

Varimathras: "Join me or die". Фраза Дарта Вейдера из Star Wars: The Empire Strikes Back. Правда, в оригинале это звучало как "He will join us or die" (речь шла о судьбе вейдеровского отпрыска).

Crypt Lord: "And they say Blizzard games don't have bugs!" Ложь. Определенно наглая ложь. Никто пока еще не видел игр без багов, разве что во сне.

Crypt Lord: "I'm the fifth Beatle". Пятый Битл? Кто бы мог подумать! Хотя акцент у жучары довольно похож на британский...

Illidan Stormrage: "Wings, horns, hooves. What are we saying, is this Diablo?" Действительно, старина Иллидан в новом облике чем-то похож на всем известного красного парнокопытного плохиша.



Миссия 7, часть 2

Warden: "He's no good to me if he's dead". Известная фраза Бобы Фетта (SW: The Empire Strikes Back). Как и в случае с Дартом Вейдером, цитата не дословная - в оригинале охотник за головами говорил "He's no good to me dead". Внимательнее надо было слушать, господа близзарды!

Akama: "At my age, you see death everywhere. DEATH!" Цитата из репертуара Эйба Симпсона, дедушки из всем известной мультяшной семейки.

Succubus: "Mmhmm, you're so... deviant. Oh, that's naughty!.. Sorry, time's up". Вот так всегда, только с девушкой (правда, красной и рогатой, зато фигуристой) уединишься, так сразу time's up.

Naga Sea Witch: "It's far too bright in this surface world and this... *чихает* fresh air is irritating my eyes!" Кому-то глубины океана могут показаться малоприятным местом, а вот нагам, наоборот, не нравится на поверхности - у них, оказывается, глаза слезятся от свежего воздуха...

Naga Myrmidon: "In the depths, no one can hear you scream. Well, they can, but it's really muffled". Пародия на известную фразу "In space, no one can hear you scream" (рекламный слоган первого "Чужого", также эта реплика засветилась в недавнем James Bond 007: Nightfire).

Naga Royal Guard: "This world will be mine, and I'll start with the swimming pools! No sink shall be safe from world domination! The day of our invasion shall be known as 'Bidet'!" Пародия на пафосные речи злодеев мирового масштаба. Особенно прикольно звучит фраза про биде.

Pit Lord: "Eh, I think I have someone stuck in my teeth". Здесь могла быть реклама зубной щетки! Кстати, не поленитесь прослушать все реплики этого героя до конца (текст здесь не приводится по причине большого объема) - под конец он выдаст гениальную пародию на ток-шоу типа наших "Окон", где в прямом эфире будет признаваться своей девушке в том, что он демон: "Well, Kim-cake, I love you. But I have something to tell you. Uh... I'm a demon". Кстати, в роли ведущего ток-шоу выступает Джайна.

Pandaren Brewmaster: "Ale is my bear necessity". Bear Necessities - была такая песенка в диснеевской "Книге джунглей". А вообще, пандарен-пивовар - самый прикольный персонаж во всей игре, просто кладезь смешных цитат. Вот еще несколько: "I'd kiss you, but I've got puke breath. My dad, he was bipolar. I can't breed in captivity. I bring Panda-monium!"

H



Миссия 7, часть 3

Между прочим...

Крик пилота Gnomish Flying Machine "They came from behind!", который он издает в момент смерти, позаимствован из оригинальной трилогии Star Wars.

Магичка (Sorceress) - если выделить ее, но не кликать некоторое время, а просто подождать, наблюдая за ее портретом внизу экрана, то имеется шанс увидеть весьма пикантные кадры: эльфюшка слегка приподнимется, позволяя разглядеть свой декольтированный бюст во всех подробностях, а



затем покажет язык - типа, разглядел-то ты меня разглядел, но "видит око..." Правда, ждать, пока магичка соизволит продемонстрировать свои прелести, иногда приходится достаточно долго (до 5-10 минут), но оно того стоит.



Новости ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Андрей БУТУСОВ
Андрей ИВАНОВ
Horse With No Name

Чипсеты под Pentium 4 уже дешевле $10



Наконец это случилось. Цены на наборы логики для материнских плат на базе Pentium 4 упали ниже отметки в 10 долларов. Произошло это вследствие попыток компании VIA удержать второе место на рынке чипсетов для P4. VIA объявила о снижении цен на некоторые модели чипов для своих премьер-партнеров. Для сравнения - набор логики 845/845E от компании Intel стоит 21 доллар, и на данный момент это самый дешевый чип компьютерного гиганта. Столь резкая и агрессивная политика VIA заставила Intel снизить цену и на свой флагман - 865 PE - на $7, его цена теперь всего $25. И пока что не известна реакция третьего игрока на рынке чипов, компании SiS, на действия конкурентов. Одно можно сказать точно - по заявлениям совета директоров, SiS потеряла в 2003 году 16% дохода. Все, что ни делается, делается к лучшему. Будем ожидать резкого удешевления плат на "логике" от VIA. А падение цен на Intel дает нам шанс все-таки оставить чуть-чуть финансов в кармане во время очередного апгрейда. - *А.Б.*

Газовые КПК



Давно уже стало известно о возможности производства батарей на основе газа. Первым об этом еще в начале 2003 года заявила компания Toshiba, и вот один из самых известных японских производителей электроники - компания Hitachi - тоже анонсировала элемент питания на основе метанола. Объединившись с производителем зажигалок фирмой Tokai, японцы заявили, что сумели разработать элемент питания, по размерам не превышающий батарейку AA. Прототип позволяет обеспечить бесперебойную работу КПК на протяжении 7-8 часов. Батарея содержит метанол в концентрации 20%, в дальнейших планах нового альянса поднять концентрацию до 30 %, тем самым увеличив время работы топливного элемента. Рекорд по продолжительности работы пока что держит компания Toshiba. Произведенный в ее лабораториях элемент стабильно выделяет 1 ватт/час в течение 20 часов, при этом обладая размером в 25 кв.см.- *А.Б.*

Самый маленький



На недавно прошедшей в Японии выставке TRONSHOW 2004 был продемонстрирован самый миниатюрный ПК - T-Cube. Микрокомпьютер был разработан инженерами компании NEC в сотрудничестве с T-Engine. Прежде всего стоит отметить миниатюрность разработки - ее размеры не превышают 55 мм, а вес чуть более 160 грамм. При этом "малютка" отличается весьма серьезной начинкой: процессор NEC VR5701 с частотой 400 МГц, до 128 Мб оперативной памяти, слот для карточек Compact Flash, два порта USB 1.1, адаптер Ethernet, RS-232C, аудиовыход и вход для микрофона. Изображение передается через обычный VGA-порт (D-Sub) с разрешением до 1280x1024. Устройство работает под управлением ОС T-Kernel - собственной разработки компании T-Engine. В розничную продажу новинка поступит в этом году, о ценах пока не сообщается.
- *А.Б.*

Sweet Dreams

Специально для любителей поспать или просто понежиться в теплой кровати морозным зимним утром компания Toshiba делает подарок - музыкальную подушку. Новое устройство подключается по ИК-порту и оборудовано двумя встроенными динамиками. Небольшой передатчик, транслирующий звуковой сигнал, впишется практически в любой интерьер. Новый постельный аксессуар поступит в продажу в конце этого года по цене порядка $200. - *А.Б.*

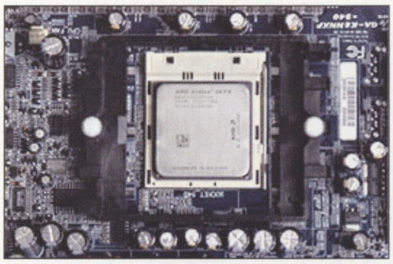
Свастика - версия 2003

Интересное заявление появилось 3 декабря на страницах официального сайта компании Microsoft. Оказывается, во время выпуска последней версии "популярного" продукта Office 2003 разработчики проглядели присутствие в одном из фонтов символа свастики. Лично вице-президент отделения Microsoft Office Стивен Синофски (Steven Sinofsky) обратился к пользователям программного продукта с извинениями и просьбой воспользоваться специальной утилитой, удаляющей фонт с нелицеприятными символами из системы. Даже могучая западная цензура проморгала наличие недопустимой символики в новом офисном пакете, однако теперь ошибка исправлена, и многомиллионные иски за моральный ущерб компании не грозят.- *А.Б.*

Имя - Prescott. Фамилия - Pentium 4

Новые чипы от компании Intel, призванные сменить флагмана в линейке процессоров, сохранят старое название - Pentium 4. Prescott (а именно таково кодовое имя нового процессора, оптимизированной версии текущего P4) придет на смену морально устаревшему собрату в начале 2004 года. Однако продаваться новый CPU будет под старой фамилией - Pentium 4, такое известие поступило из штаб-квартиры компании. Прескотт будет дополнительно нести на борту набор из 13 новых инструкций, оптимизирующих производительность в мультимедийных приложениях, и работать на более высоких тактовых частотах, чем предшественник. - *А.Б.*

Мечты, мечты...



Компания AMD огласила линейку процессоров на 2004 год. Из источников, близких к компании, стало известно относительно выпуска "настольных" CPU. Фирма решила до некоторого времени не отказываться от старых сокетов: 754-го и 940-го, но со временем планируется переход на 64-битный 939-пиновый разъем. Итак, в планах выпуска: Claw Hammer 940-pin 1MB L2 cache (0.13 микрон), ClawHammer 939-pin 1MB L2 cache (0.13 микрон), Newcastle 939-pin 512KB L2 cache (0.13 микрон), Winchester 939-pin 512KB L2 cache (0,09 микрон), San Diego 939-pin 1MB L2 cache (0,09 микрон), ClawHammer 754-pin 1MB L2 cache (0.13 микрон), Newcastle 754-pin 512KB L2 cache (0.13 микрон), Paris 754-pin 256KB L2 cache (0.13 микрон), Barton 462-pin 512KB L2 cache (0.13 микрон). AMD Athlon 64 4000+ и AMD Athlon 64 4200+ появятся в четвертом квартале 2004 и первом квартале 2005 соответственно и будут ориентированы на платформы на 939-ом сокете. Для рынка низкобюджетных платформ компания пла-



нирует выпустить Athlon XP на Socket 754 с 256 Кб кеша второго уровня и частотами 2800+, 3000+, 3200+. Выпуск этих моделей намечен на конец 2004 - начало 2005 года. - *А.Б.*

Прощай Win 98

Компания "Майкрософт" официально заявила о прекращении поддержки операционной системы Windows 98 с января 2004 года. Это довольно серьезно ударит по многим компаниям, как за рубежом, так и в России. По данным анализа, в 80% фирм в США и Канаде есть хотя бы один компьютер под управлением ОС Windows 98 или Windows 95. Число же старых операционных систем во всем мире составляет 27%. Если компания хочет продолжать получать официальную поддержку, ей придется покупать новые ОС от "Майкрософт" - Windows XP и Windows 2003. - *А.Б.*

Лента Мебиуса



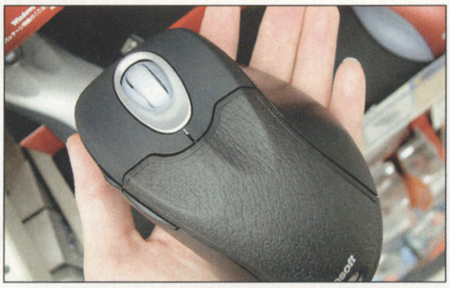
Компания Sharp первой представила ноутбук на новом процессоре Transmeta Efficeon. Модель зовется Mebius Muramasa PC-MM2-5NE и уже продается в Японии по цене $1675. Помимо нового процессора, работающего, как мы уже писали ранее, на частоте 1000 МГц, ноутбук оборудован 10,4 дюймовым XGA дисплеем, 256 Мб памяти, жестким диском на 20 Гб, беспроводной сетью IEEE802.11b/g и встроенным графическим процессором ATI Radeon Mobility. Время работы от батарей оставляет от 3,5 до 11 часов в зависимости от выбранной емкости. Как и все ноутбуки серии Mebius, новинка невелика по размерам (251x206x19,6 мм) и легка на подъем (от 900 до 1200 гр. в зависимости от установленной батареи). - *А.Б.*

"Глаз"



Чего только не обнаружишь, бродя по онлайновым магазинам перед новым годом. На этот раз отличились японцы. Сложно придумать что-то новое на рынке веб-камер, однако у них это получилось. Корпус камеры представляет собой пупса-голыша, вместо головы у которого - большой глаз. Аппарат совместим с ОС Windows 98/ME/2000/XP/2003 и стоит $45. - *А.Б.*

Кожаная мышь



Интересный манипулятор представила на рынке компания Microsoft. В нем нет каких-либо экстраординарных технологий, да и дизайн близок к классическому. Только вот покрытие выделяется. Мышь Wireless IntelliMouse Explorer - обтянута... черной кожей. Солидно, строго, удобно и дорого. В остальном, это обычная мышь серии IntelliMouse. Стоимость нового аксессуара - от $50 до $70. - *А.Б.*



Шустрые пальчики

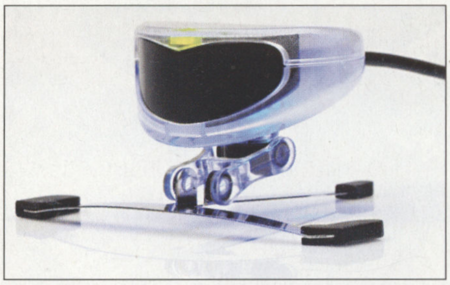
Компания FingerWorks представила новое устройство - это смесь клавиатуры и тачпэда. Зовется новый аксессуар TouchStream LP и объединяет в одном корпусе клавиатуру, трехкнопочную мышь и тачпед, понимающий жесты. Вся поверхность устройства является сенсором, который откликается на команды, подаваемые вашим руками, что облегчает работу со многими приложениями, а возможность загрузки дополнительных наборов жестов делает устройство весьма многофункциональным. На данный момент доступны версии для PC и iMAC. Стоимость новинки - порядка $380. - *А.Б.*



Осмотрись в виртуальности

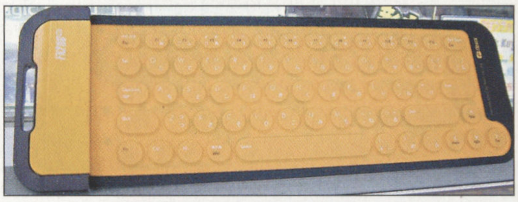
NaturalPoint TrackIR²

Компания NaturalPoint, которая в 2001 году порадовала игровую общественность выпуском оригинального аксессуара Trackir, позволяющего движениями головы управлять курсором в играх, выпустила его новую версию - Trackir2. При помощи инфракрасного луча, испускаемого небольшим приемником, фиксируется передвижение IR-активной метки в пространстве и передается в компьютер. В новом устройстве частота



сканирования пространства увеличена с 60 до 100 проходов в секунду, что обеспечивает более точное определение положения точки в пространстве. Прибор особенно должен понравиться любителям авиасимуляторов, ведь теперь, чтобы оглядеться вокруг себя, будет достаточно повернуть голову в нужную сторону. В списке поддерживаемых игр числятся MS Flight Simulator 2004, Lock-On и "Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения". Стоимость аксессуара - $180. - *А.Б.*

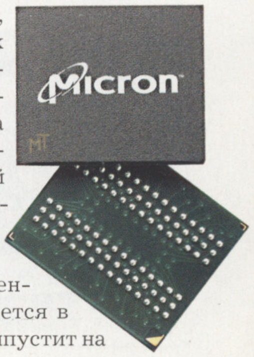
Гибкая клавиатура



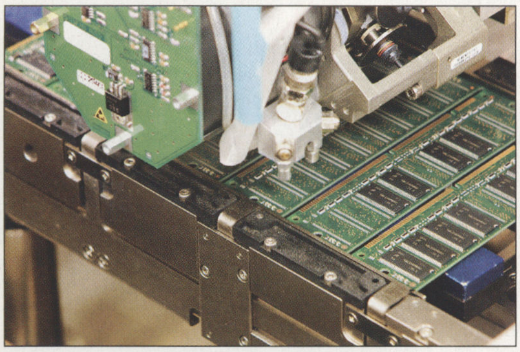
Корейская компания Flexis выпустила новую клавиатуру. Основным отличием новинки является гибкое основание, то есть эту клавиатуру можно в прямом смысле "согнуть в бараний рог" и при этом она не утратит своей функциональности. В комплекте - аккуратный чехол на пояс по размерам чуть больше, чем для мобильного телефона. Новинку должны оценить владельцы ноутбуков и КПК. Клавиатура не промокает. На страничке фирмы указано два возможных варианта подключения: USB и Bluetooth. Стоимость USB-варианта - $50. - *А.Б.*



1 Gb DDR2 - Micron впереди планеты всей



Компания Micron, один из крупнейших производителей памяти, заявила о начале серийного производства модулей DDR2 емкостью 1Гб. Компанией уже выпускаются модули по 256 и 512 Мб, но выпуск 1 Гб выглядит немного преждевременным. Бум DDR2 ожидается в этом году, когда Intel выпустит на



рынок новые чипсеты с поддержкой этой технологии. Пока что такие заявления следует рассматривать как попытку удержать лидирующие позиции на рынке. - *А.Б.*

На зависть микробам

Компания NEC обнародовала результаты исследований в области уменьшения размера транзисторов. Полученный ими образец в 18 раз меньше любого из массово выпускаемых на данный момент. Используя новую технологию, на одном квадратном сантиметре полупроводникового полотна может поместиться до 40 миллиардов таких транзисторов, что в 150 раз больше текущего показателя. По оценкам NEC, изделия на основе новых чипов найдут широкое применение не раньше 2020 года. - *А.Б.*

Ультразвуковой мобильник



Компания Sanyo выпустила новый мобильный телефон. Модель TS41 отличается оригинальным новшеством, она позволяет слышать разговор, если трубку просто прижать к щеке. Это стало возможно при помощи новой технологии Sonic Speaker, которая передает беседу посредством ультразвуковых волн. В остальном - это обычный телефон-раскладушка с цветным дисплеем и полным набором необходимых атрибутов. - *А.Б.*

Монитор? Картина? Нет, точно монитор!

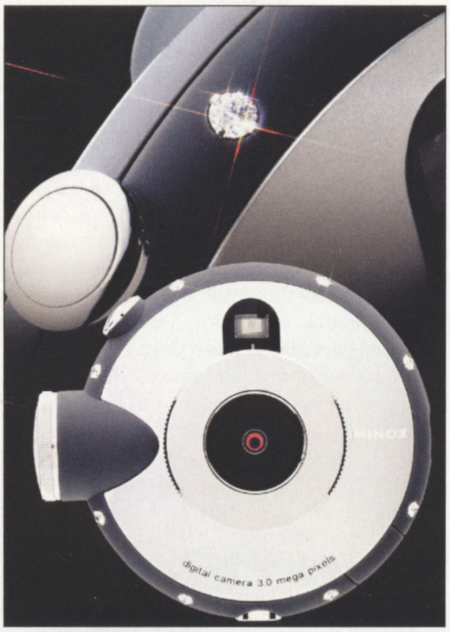


Компания Benq выпустил 15-дюймовый LCD-монитор, который может использоваться отдельно от ПК в качестве рамки для цифровых фотографий. Модель FP591 оснащена встроенным кардридером для карт памяти SD/MMC и CF. Достаточно просто установить карточку в соответствующее гнездо, и вы можете рассматривать фотографии без подключения камеры к ПК. Стоимость новинки - $300. Предусмотрена возможность настенной установки для создания эффекта картины. - *А.Б.*

ATI - остаться должны только лучшие

Компания ATI заявила о завершении производства следующих референсных карт: Radeon 9800 PRO 256 Мб, Radeon 9600 PRO, Radeon 9600 и Radeon 9200. Данные модели признаны компанией морально устаревшими и более выпускаться не будут. Соответственно на данный момент "в строю" остаются лишь: Radeon 9800 XT - $500, Radeon 9600 XT - $200, Radeon 9800 Pro - $300, Radeon 9600 SE - $130, Radeon 9200 128 MB - $99 и Radeon 9000 64 MB - $79. Это заявление касается только плат, выпускаемых самой ATI. Партнеры компании могут выпускать карты на любых чипах ATI. - *А.Б.*

"Бриллиантовая" камера

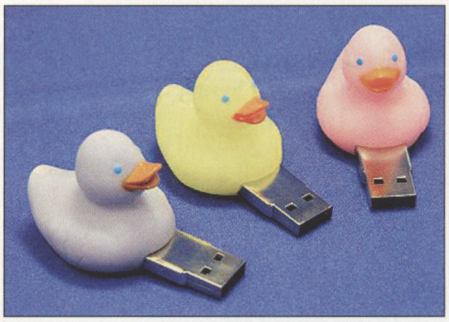


Казалось бы, сложно придумать что-либо оригинальное на рынке цифровых фотокамер. Тем не менее, компания Minox сумела удивить потребителя, выпустив модель DD1 Diamond. Камера выгодно выделяется из массы оригинальным дизайном (формой напоминая дорогой хронометр) и... инкрустацией восьмью бриллиантами (синтетическими). О камере можно сказать одно - стильная штучка, которая немногим по карману. Основные характеристики: 2,1 мегапикселя, встроенная память 32 Мб, оптический видоискатель. В продажу DD1поступит в середине декабря, о цене ничего не сообщается. - *А.Б.*

Вижу только я!

Компания Toshiba разрабатывает технологию, благодаря которой вы сможете настраивать угол обзора своего ЖК-монитора так, что никто со стороны не увидит, над чем вы работаете. Новая технология добавит порядка $140 к цене аппарата. Первые мониторы с ее поддержкой появятся в середине следующего года. - *А.Б.*

USB утенок



От японской компании Solid Alliance всегда стоит ждать чего-то оригинального. На этот раз в продажу выпущен USB-брелок емкостью 16 Мб в форме... утенка. Устройство выпускается в трех расцветках: желтой, голубой и розовой - и светится при подключении к порту. В остальном, это полностью функциональный pen-drive, правда, небольшого объема. Неплохой подарок юному компьютерному дарованию, да и как ночник сойдет. - *А.Б.*

Эй, где же ваши руки?



В интервью, данном вице-президентом SCEE Филом Харрисоном изданию "Australian Financial Review", прозвучала интересная новость о том, что Sony рассматривает вариант встраивания датчика движений в свою следующую консоль. Фил также подтвердил, что существующая сейчас цифровая камера Eye Toy для PlayStation 2 была своеобразным предварительным тестом для отработки данной технологии.

"Eye Toy была началом будущих изобретений, - сказал Харрисон. - С возможностью подключения недорогих видеокамер с высоким разрешением количество разнообразных функций, связанных с игровой приставкой, возрастет. Мы сможем отслеживать движение глаз и язык жестов, распознавать движения пальцев. Следующим логическим шагом будет распознавание выражения лица и определение эмоций, которые оно в данный момент выражает".

Фил также намекнул о возможности создания системы меню новой консоли, которое полностью управлялось бы движением рук. - *А.И.*

Грязный секрет Apple



Братья Кейси и Ван Нейстат, создающие всевозможные видеопроекты с использованием программного обеспечения от компании Apple, обнародовали действительно сенсационную новость. Как оказалось, их заинтересовала информация о том, каким образом можно заменить батарейку в широко разрекламированном устройстве от Apple, плеере iPod.

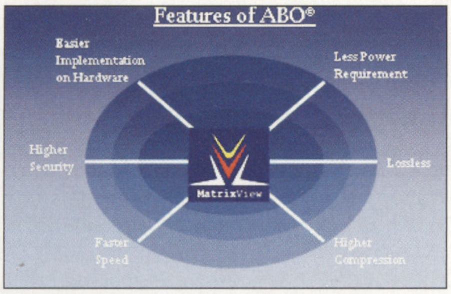
Его свойства: работает как с Mac'ами, так и с Windows, очень легкий (весит меньше двух CD), содержит жесткий диск емкостью 20-40 гигов, что позволяет хранить на нем порядка 10 тысяч mp3'шек. Закачать песенки можно с фирменного эппловского ресурса iTunes Music Store (естественно, за деньги). При желании этот высокотехничный гаджет можно использовать для хранения цифровых фото и прочих данных. Имеется также функция цифрового диктофона. Ну и игрушки, само собой, пасьянсы и прочая мелочевка. Стоимость - всего $299.

А теперь о грязном секрете от Apple. Батарейка в iPod - незаменябельная. И жить ей отмерено всего 18 месяцев. Ну, а если сильно-сильно понадобится заменить, то это обойдется... в $255.

Об этом и узнали братья от представителя службы технической поддержки Apple. Проникнувшись важностью этой информации, братья изготовили трафарет и отправились на поиски городских реклам iPod. С помощью трафарета они наносили на них сведения о батарейной подставе. А заодно сняли обо всем этом ролик (который отредактировали позже с помощью эппловских программ). Ролик выложили на сайт. Кроме него и одного баннера, там ничего нет. Посещаемость - 50000 ежедневно и продолжает нарастать. Мы тоже его качнули и выложили на январский диск. - *HWNN*

Дорогая, я уменьшил биты

Сигапурская компания MatrixView заявила о том, что располагает технологией, позволяющей выполнять сжатие изображений с большей компрессией, чем у JPEG, и без потери качества. Изобретатель новой технологии - Арвинд Тиагараян, инженер по электронике и коммуникациям из Инженерного колледжа индийского города Гинди.



Метод сжатия получил название Adaptive Binary Optimization (ABO). Первоначально он предназначался для компрессии медицинских файлов, полученных в процессе ультразвуковых исследований внутриутробного развития человеческих эмбрионов.

Разработчики ABO планируют продвигать новую технологию на рынок не просто как средство сжатия данных, но как полноценную платформу для управления мультимедийным контентом.

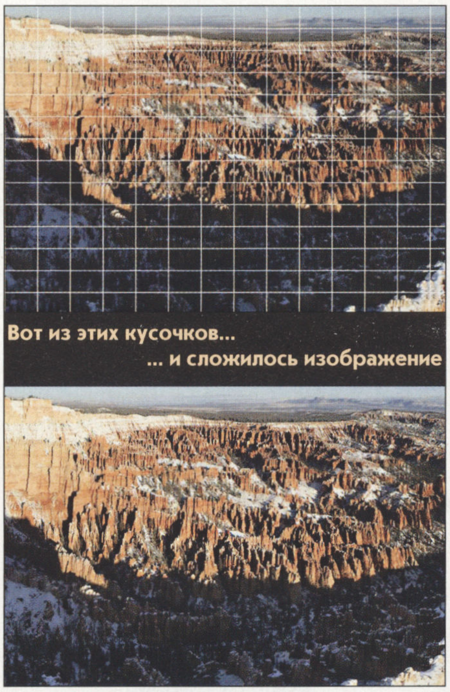
При использовании технологии JPEG или JPEG2000 коэффициент сжатия изображений составляет 6-7 при наличии погрешностей (5 - при качестве "lossless"). При использовании ABO коэффициент может достигать 32. Один из используемых приемов - разделение исходного файла на группы со сходными характеристиками, например, цветом.

Для ABO требуется существенно более простой математический аппарат в сравнении с JPEG, что обеспечивает ускоренную компрессию и декомпрессию изображений.

Учитывая, что оцифрованные фильмы в наше время могут "весить" терабайты, новая технология наверняка окажется востребованной. Более того, эта технология позволяет работать не только с изображениями, но и с текстовой информацией и аудио.

Что отрадно, она не будет иметь оболочку специального кодека. MatrixView планирует распространять ее в виде плагинов для других программ, в том числе и веб-браузеров. - *HWNN*

Гигапиксельное изображение



Есть мнение, что это изображение является одним из самых "пикселястых" в мире. Это вид с вершины Bryce Point в

национальном парке Bryce Canyon National Park американского штата Юта. Изображение получено состыковкой 196 исходных фотографий, снятых 6-мегапиксельной цифровой камерой. Финальный размер: 40,784 x 26,800 пикселей, т.е. чуть больше одного гигапикселя.

На съемку исходных фото у Макса Лионса ушло всего 13 минут, он "щелкал" их с максимально возможной скоростью. Использовался длиннофокусный объектив (280мм, что эквивалентно 450мм для 35мм камеры). Для сборки изображения обычные инструменты (PTAssembler, Panorama Tools и Photoshop) не подошли, т.к. они не смогли работать с такими размерами. Максу пришлось доработать имеющиеся в его распоряжении программы и написать кое-что самому. Результирующий TIFF "весит" свыше 2 гигабайт.

На вопрос, зачем он все это затеял, Макс отвечает: "А почему бы и нет? Меня привлекает высочайшая детализация подобных изображений". Действительно, если эту картину напечатать с качеством обложки "Навигатора", то ее ширина будет свыше трех метров! - *HWNN*

Нашествие карманных монстров



В ближайшее время нас ждет настоящий наплыв всевозможных карманных игровых консолей. Вслед за N-Gage должна появиться PSP от Sony и Zodiac от Topware. А тут еще британская компания Tiger Telematics объявила о планах выпустить в апреле 2004 года еще одну карманную консоль под названием GameTrac.

Эта система будет работать на ОС Windows CE.Net от Microsoft и позволит своим владельцам играть в онлайне, слушать mp3-музыку, просматривать фильмы в формате MPEG4, а также работать с электронной почтой. Для этого GameTrac будет оснащена сетевой картой, работающей на беспроводной технологии Bluetooth, и встроенной цифровой камерой. Кроме этого, GameTrac будет снабжена карточками памяти емкостью 256Mb для хранения информации.

Ориентировочная розничная цена на GameTrac в первые месяцы продаж составит не более $200. К сожалению, пока не известно, какие разработчики поддержат новую платформу своими играми и какие проекты вообще появятся на этой консоли. Что несколько странно, учитывая весьма скорую дату релиза. - *А.И.*

GBA - ходовой товар

Недавно компания Nintendo of Europe официально объявила о том, что в Старом Свете было раскуплено свыше



десяти миллионов Game Boy Advance. Из них три миллиона приходится на улучшенную версию этой карманной игровой консоли - Game Boy Advance SP. Вышеупомянутые цифры, разумеется, далеки от соответствующих показателей в Японии, где каждую неделю расходится по 100-135 тысяч экземпляров портативной игровой системы Nintendo. - *А.И.*

IBM монополизирует рынок приставочных процессоров

BUSINESS INTERNATIONAL MACHINES

Таким был самый первый логотип IBM (1924 год)

По данным официального российского сайта компании Nintendo, контракт на создание центрального микропроцессора для приставки следующего поколения под кодовым названием N5 от японского гиганта получила IBM. Тем самым подтвердились предсказания многих аналитиков: IBM на данный момент разрабатывает микропроцессоры для приставок следующего поколения всех основных производителей домашних игровых систем, конкурирующих между собой, - для Sony, Nintendo и Microsoft.

Для Nintendo сотрудничество с IBM не в новинку, в отличие от Sony или Microsoft, - именно эта фирма создала центральный процессор для GameCube, который получил имя "Gekko". Он был разработан на основе линейки процессоров PowerPC 400.

Очевидно, что центральные процессоры всех трех будущих систем вряд ли будут отличаться друг от друга по производительности. Так что главными критериями для покупателей станет уже не мощность, а цена и игровые тайтлы, разрабатываемые для этих консолей. Так что - больше хороших разных игр! - *А.И.*

Cell увидит свет уже в марте

Компании-гиганты IBM, Sony и Toshiba объявили, что подошли к финальной стадии разработки своего сверхмощного микропроцессора Cell, который станет сердцем будущей консоли Sony - PlayStation 3. Первая партия этих процессоров должна сойти с



конвейера фабрики Toshiba уже в марте этого года. Как и ранее предполагалось, чипсет будет производиться по 65-нанометровой технологии, что позволит Cell стать самым мощным процессором в коммерческом использовании на данный момент.

Выпустить первые прототипы будущего чипсета по новой технологии выпала честь конвейеру завода Toshiba в городе Йокогама. Этот ход специалистами компании был сделан с таким расчетом, чтобы потенциальные инвесторы успели ознакомиться со всей мощью Cell. Серийное же производство намечено лишь на лето 2005 года, чтобы как раз успеть к запуску PlayStation 3, релиз который, в свою очередь запланирован на конец 2005 - начало 2006 года. Для этих целей Sony уже выделила порядка 5 миллиардов евро на строительство нового завода в пригороде японского города Нагасаки. Параллельными темпами Toshiba строит в префектуре Оита собственную фабрику по производству полупроводников. - *А.И.*

Поспешишь - людей насмешишь



В декабре начались продажи нового развлекательного домашнего центра от Sony под названием PSX. Этот девайс задумывался в качестве замены многим отдельным устройствам, таких, как игровая консоль, DVD-проигрыватель, TV-тюнер и т.д. Однако сейчас релиз PSX вызывает у специалистов куда больше беспокойства, чем можно было ожидать. И виной этому послужили весьма серьезная урезка фичей этого чуда электроники. Особо сильно пострадала одна из самых главных частей PSX - пишущий DVD-привод. Вместо заявленного ранее 24x скоростного привода, поддерживающего три формата (DVD-R, DVD-RW и DVD+RW), в PSX установлен привод, читающий и пишущий диски в два раза медленнее, то есть 12x. Кроме того, он не поддерживает перезаписываемые форматы. А все только из-за того, что в Sony очень спешили представить PSX к Рождеству.

"Сокращение доступных функций у PSX сильно ударит по имиджу Sony, - высказался по этому поводу Кадзуя Ямамото, аналитик из UFJ Tsubasa. - Неужто супермашина, о которой нам столько говорили, стала обычным DVD-проигрывателем?"

Добавьте сюда ряд игр и аксессуаров для PlayStation 2, которые не работают с PSX из-за различий в конфигурации. Вот и получается, что Sony, похоже, села в лужу. - *А.И.*

Microsoft планирует нестандартный носитель для Xbox следующего поколения?



На страничке сайта компании Microsoft, где публикуются сообщения о вакансиях, появилось объявление, косвенно намекающее, что компания рассматривает переход на специфический нестандартный формат дисков для игр для Xbox следующего поколения. Причина такого шага вполне очевидна - защита от пиратства.

В объявлении сказано, что команда Xbox приглашает инженера для разработки и создания диска Xbox Game Disc для следующей приставки Xbox, причем первым номером в списке ключевых особенностей формата, который предстоит разработать кандидату, проставлена защита от пиратства.

Хотя не исключено, что речь идет просто о разработке защитного механизма для игр на дисках DVD подобно тем, которые используются для текущих дисков Xbox или PS2, скорее всего, все же будет разработан оригинальный специфический формат. Прецедент имеется и успешный: компания Nintendo выпускает игры для GameCube на мини-DVD. В то же время по размеру игровые диски очередной Xbox будут совпадать с DVD, т.к. с помощью приставки можно будет просматривать DVD-фильмы. Да и обратная совместимость с играми для первой Xbox также должна быть соблюдена.

Хотя пиратство на уровне дисков весьма беспокоит Microsoft, в то же время она озадачена поиском защиты от пиратских фишек, связанных с использование жесткого диска. Множество модифицированных чипов для первой Xbox позволяют сбрасывать игры на винчестер приставки и потом их оттуда запускать без наличия исходного диска. А то и просто скачивать игры из интернета сразу на винчестер. - *HWNN*

Медные трубы Xbox

SPHEREX INC.

Малоизвестная компания Spherex Inc. из города Торонто, что в Канаде, объявила о подписании трехлетнего лицензионного соглашения с Microsoft и анонсировала эксклюзивную акустическую систему Xbox 5.1.

Xbox 5.1 - система, разрабатываемая для игр и домашнего кинотеатра (ибо на Xbox можно смотреть и видео фильмы на DVD). В нее будет входить центральный усилитель на триста ватт, пять идентичных колонок Omnipolar и 8-дюймовый сабвуфер. Колонки будут использовать некую патентованную технологию MaxBass, позволяющую рассеивать звук вокруг себя на 360 градусов. - А.И.

Переходник "внешний видеосигнал - монитор"

Компания GrandTec выпустила на рынок весьма полезный прибор. Называется новинка - Grand Video Console. Служит она для преобразования видеосигнала от внешнего источника, такого как видеомагнитофон, телевизор, DVD-плеер или игровая приставка, в сигнал, понятный компьютерному монитору. Одним словом, в этом маленьком устройстве с одной стороны вход под "тюльпаны" (RCA-разъем), а с другой - VGA-выход (D-Sub). Зачем это нужно? Ответ прост - разрешение и частота обновления у монитора выше, чем у телевизора. А при подключении, к примеру, к LCD-монитору меньше усталость глаз и негативное влияние на здоровье. Плюс экономия на покупке телевизора в детскую. Устройство появилось в продаже на Рождество (католическое, конечно же). Стоимость - $80-100. - А.Б.



USB для КПК

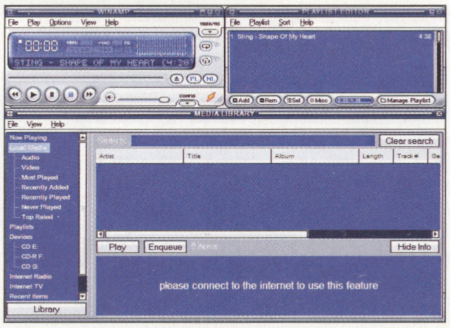
Компании Twin Paradox и Cypress Semiconductor совместно выпустили необычный USB адаптер. Оригинальность новинки в том, что она представляет собой карту Compact Flash. Адаптер несет на борту два USB разъема. Целевой аудиторией являются владельцы КПК, которым новое устройство позволит свободно подключить к своему PDA любые периферийные устройства с интерфейсом USB, такие как принтеры, сканеры, клавиатуры, мыши, pen-драйвы и прочее. Устройство выйдет в свет в феврале этого года. - *А.Б.*

CYPRESS
Driving the Communications Revolution™



Вышел WinAmp 5

Компания Nullsoft, широко известная любому пользователю как разработчик популярной программы-mp3-плеера WinAmp, осчастливила поклонников выпуском пятой версии продукта.



Самым главным новшеством является смена рыночной ориентации - WinAmp теперь не просто плеер, а "многофункциональный мультимедийный развлекательный центр". Программа не только проигрывает любые аудио- и видеофайлы, но может кодировать аудиотреки в mp3-формат с любым битрейтом и записывать файлы на CD. В программу добавлена поддержка новых медиа-форматов и улучшено проигрывание потокового (то есть динамически передаваемого по интернету) и обычного видео.

К сожалению, расширенные возможности, такие, как mp3-кодирование и запись CD, доступны только в платной Pro-версии. Но, тем не менее, нововведений действительно много, да к тому же, в отличие от третьей версии, программа действительно "легка" на вес, удобна в работе и не вызовет ощущения неуютности у старых поклонников серии. Поддерживаются скины для версий 1.x/2.x/2.9, что тоже немаловажно. - *А.Б.*

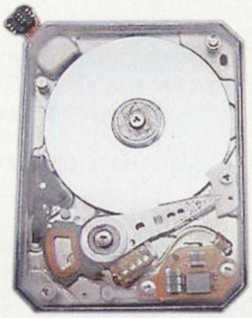
Самый маленький жесткий диск

Компания Toshiba разработала жесткий диск размером всего 0,85 дюйма (21,59 мм) в диаметре, то есть более чем на 3,5 мм компактнее, чем разработка компании Hitachi Global Storage Technologies. Напомним, что в начале ноября инженерами компании Hitachi был запущен в серию HDD с диаметром пластины 1 дюйм. На тот момент он стал самым миниатюрным носителем информации семейства жестких дисков. Однако Toshiba уверенно миновала и этот рубеж.

Новинка столь мала, что легко уместится в сотовом телефоне. Емкости ее вполне достаточно, чтобы хранить до 2 часов видео в высоком разрешении или до 60 часов музыки. Возможно, в скором времени доступность столь малогабаритных дисков приведет к созданию ультракомпактных видеокамер.

Однодюймовый носитель от Hitachi, используемый в сверхминиатюрных цифровых аппаратах, оказался слишком велик для мобильных телефонов. Несмотря на малый размер, "хард" от Toshiba свободно вмещает до 3 гигабайт информации, что примерно равно 2 тысячам дискет.

Toshiba планирует начать пробные поставки производителям мобильников уже в наступающем году, полномасштабное же производство начнется в 2005 на базе завода компании в Оима (Япония). С увеличением спроса производство будет перемещено на основные мощности фирмы на Филиппинах. Примерная стоимость одного диска на данный момент - $231, но с ростом продаж стоимость может снизиться до $77. - *А.Б.*





H

Андрей БУТУСОВ

"Карлсон" для AMD...



Вопрос качественного охлаждения волнует умы компьютерщиков вот уже более 10 лет. И хотя в году эдак 93 простому обывателю не приходилось выбирать, то сейчас, когда рынок насыщен системами охлаждения от разных производителей, все острее встает вопрос: "Как сделать верный выбор?"

Основными качествами, волнующими покупателя, являются: надежность охлаждения и, как ни странно, уровень шума. Легко напрашивается вывод: идеальный кулер = низкая температура ядра процессора + тихая работа.

На сегодняшний день наиболее дешевыми и вместе с тем производительными остаются системы на основе AMD Athlon XP от 1700+ до 2500+. Привлекательность таких решений для нашего покупателя проявляется как в невысокой цене процессоров и материнских плат под них, так и в широких возможностях "индивидуальной настройки", а выражаясь проще - разгона. Еще раз повторюсь, неискушенному человеку легко потеряться среди всего многообразия "вентиляторов", представленных на рынке. Мы попробуем рассмотреть наиболее часто встречающиеся модели, правда, не минем и нескольких многообещающих новичков на российском рынке. Наша тестовая система будет оперировать уже разогнанным CPU, что даст возможность адекватно оценить перспективы установки той или иной системы охлаждения.

Итак, к бою.

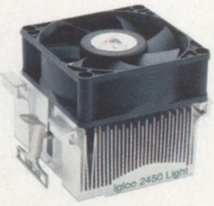
Тестовый стенд	
Материнская плата	Gigabyte GA-7N400 Pro II
Процессор	AMD Athlon XP 1700+ @ 2700+
Память	TwinMos 256 Mb DDR PC3200
Видео	GeForce4 MX440 64 Mb от Palit Daytona
Блок питания	LiteOn 350W
Программа для тестирования	BurnK7

Стоит отметить, что этот блок питания выбран не случайно, он выдает "точное" напряжение и довольно тих в работе, то есть обладает качествами, немаловажными при тестировании.

Все измерения проводились с нанесенной кремнийорганической пастой КПТ-8. Родной термоинтерфейс удалялся.

Большинство параметров, которые можно считать субъективными (удобство установки/снятия, полировка рабочей поверхности и проч.), были оценены в баллах. Чем больше, тем соответственно лучше.

GlacialTech Igloo 2450 Light



Установка

Немного туговата прижимная пластина, что вызвало опасение за судьбу кристалла. Опасения, к счастью, не подтвердились. Вызвал легкое недоумение материала пружины – больше похоже на "армированный" алюминий, чем на обычную сталь, слишком воздушно. Тем не менее,

Характеристики	
ЦЕНА	$ 8,5
ПРОЦЕССОР	
CPU	Pentium III/Celeron (Socket 370) Athlon/Duron (Socket A)
МАКСИМАЛЬНАЯ ЧАСТОТА	Intel - 1,4 ГГц AMD – 3200+
РАДИАТОР	
РАЗМЕРЫ (ММ)	64x73x39
ВЕС (Г)	290
ВЕНТИЛЯТОР	
ТИП	подшипник качения
РАЗМЕРЫ (ММ)	70x70x25
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ (ОБ/МИН)	2200
УРОВЕНЬ ШУМА (ДБА)	20



крепление справилось на пять и плотно захватило "ушки" сокета. Формат крепления стандартный – три отверстия с одной стороны пластины, три с другой.

Температура: 68 градусов.

Шум: слабый, сказываются низкие обороты.

Тем не менее, эффективность работы данной системы низкая, возможно, из-за слабой полировки.

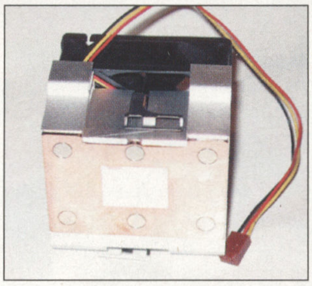
GlacialTech Igloo 2510 Pro

Характеристики	
ЦЕНА	$ 14
ПРОЦЕССОР	
CPU	Pentium III/Celeron (Socket 370) Athlon/Duron (Socket A)
МАКСИМАЛЬНАЯ ЧАСТОТА	Intel - 1,4 ГГц AMD – 3200+
РАДИАТОР	
РАЗМЕРЫ (ММ)	63x70x40
ВЕС (Г)	300
ВЕНТИЛЯТОР	
ТИП	подшипник качения
РАЗМЕРЫ (ММ)	70x70x25
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ (ОБ/МИН)	4200
УРОВЕНЬ ШУМА (ДБА)	35



Установка

Здесь пластина тоже туговата, да и материал все тот же. Тем не менее, со своей задачей справляется уверенно. Вызвало недоумение размещение креплений – по два отверстия с каждой стороны, размещенных ассиметрично. Не совсем удобно, возможны перекосы при установке, что может сказаться на целостности кристалла процессора.

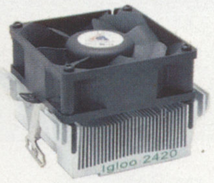


Температура: 52 градуса.
Шум: довольно сильный за счет большей скорости вращения вентилятора.

Отличительной особенностью данного кулера является медное основание, однако и здесь полировка недостаточная. Медный слой крепится на шести заклепках и имеет толщину порядка трех миллиметров, далее идет все тот же металл. Об эффективности такой прослойки стоит задуматься.

GlacialTech Igloo 2420

Характеристики	
ЦЕНА	$ 7,3
ПРОЦЕССОР	
CPU	Pentium III/Celeron (Socket 370) Athlon/Duron (Socket A)
МАКСИМАЛЬНАЯ ЧАСТОТА	Intel - 1,4 ГГц AMD – 3000+
РАДИАТОР	
РАЗМЕРЫ (ММ)	63x73x30
ВЕС (Г)	243
ВЕНТИЛЯТОР	
ТИП	подшипник качения
РАЗМЕРЫ (ММ)	70x70x25
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ (ОБ/МИН)	2800
УРОВЕНЬ ШУМА (ДБА)	26



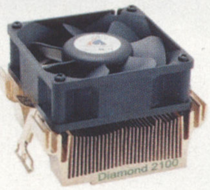
Установка
И снова ассиметричный крепеж. Скорее всего, такая схема применяется из экономии материала, поскольку ее надежность все же вызывает определенные сомнения. Тем не менее, держит довольно плотно.

Температура: 63 градуса.
Шум: слабый, малая скорость вращения "пропеллера".
Данная модель отличается малой высотой, что придется по вкусу обладателям узких/низких корпусов.
Полировка снова оставляет желать лучшего. Хочется познакомить кулер с фрезой. Близко познакомить.

GlacialTech Diamond 2100

Характеристики	
ЦЕНА	$ 7,3
ПРОЦЕССОР	
CPU	Pentium III/Celeron (Socket 370) Athlon/Duron (Socket A)
МАКСИМАЛЬНАЯ ЧАСТОТА	Intel - 1,4 ГГц AMD – 3200+
РАДИАТОР	
РАЗМЕРЫ (ММ)	63x73x30
ВЕС (Г)	256
ВЕНТИЛЯТОР	
ТИП	подшипник качения
РАЗМЕРЫ (ММ)	70x70x25
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ (ОБ/МИН)	2200 - 3400
УРОВЕНЬ ШУМА (ДБА)	20-30
ЗОЛОТОЕ ПОКРЫТИЕ	24 Карата (!)

Установка
Опять ассиметричный крепеж. На этот раз крепление, как, впрочем, и вся модель, покрыта позолотой.

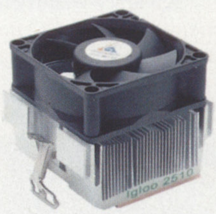


Родная "смазка".
Температура: 57 градусов
Шум: слабый, малая скорость вращения "пропеллера".
Вторая "низкая" модель. На этот раз с позолотой, что должно улучшить теплопередачу. И действительно – помогает, модель стабильно держит температуру, при этом производя довольно мало шума.

GlacialTech Igloo 2510

Характеристики	
ЦЕНА	$ 14
ПРОЦЕССОР	
CPU	Pentium III/Celeron (Socket 370) Athlon/Duron (Socket A)
МАКСИМАЛЬНАЯ ЧАСТОТА	Intel - 1,4 ГГц AMD – 3200+
РАДИАТОР	
РАЗМЕРЫ (ММ)	63x70x40
ВЕС (Г)	300
ВЕНТИЛЯТОР	
ТИП	подшипник качения
РАЗМЕРЫ (ММ)	70x70x25
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ (ОБ/МИН)	2800
УРОВЕНЬ ШУМА (ДБА)	26

Установка
Ассиметричная планка. Этим все сказано.

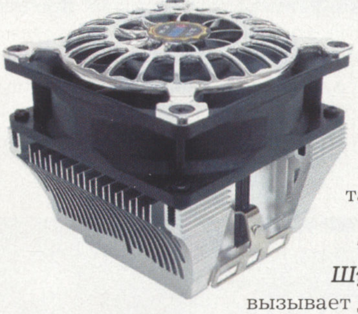


Температура: 56 градусов.
Шум: средний, обязывает скорость вентилятора.
Вторая модель с медной "пяткой". Опять страдает полировка, похоже, это бич данной линейки.

GlacialTech выпустила неплохую линейку кулеров, однако им всем пока не достает некого шика, свойственного тому же "Титану". При небольшой ручной доводке, а именно - полировке "пятки" до зеркального блеска, можно достичь более высоких показателей.

Titan TTC-D5TB/G

Характеристики	
ЦЕНА	$ 6,2
ПРОЦЕССОР	
CPU	Pentium III/Celeron (Socket 370) Athlon/Duron (Socket A)
МАКСИМАЛЬНАЯ ЧАСТОТА	Intel - 1,4 ГГц AMD – 2100+
РАДИАТОР	
МАТЕРИАЛ (ММ)	алюминий
РАЗМЕРЫ (ММ)	80x80x66.5
ВЕНТИЛЯТОР	
ТИП	подшипник качения
РАЗМЕРЫ (ММ)	80x80x25
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ (ОБ/МИН)	2800
УРОВЕНЬ ШУМА (ДБА)	< 32

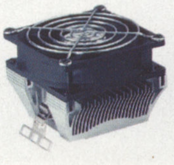


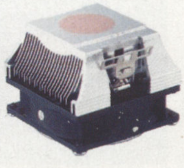
Установка
Ставшая уже стандартом у всех кулеров для AMD, планка "3 на 3" - три отверстия с одной стороны и три с другой. Цепкий захват всех ушек. Очень удобно устанавливать и снимать.

Температура: 62 градуса.
Шум: немного высоковат, но не вызывает дискомфорта.
Модель отличается формой радиатора, он постепенно расширяется от процессора к вентилятору. Такая форма обеспечивает большую поверхность рассеивания, а следовательно, лучший отвод тепла.

Titan TTC-D5TB/G/CU35/R1

Установка
Удобная планка "3 на 3". Стандарт "де факто" для Socket A.





Температура: 58 градусов.

Характеристики	
ЦЕНА	$ 9,5
ПРОЦЕССОР	
CPU	Pentium III/Celeron (Socket 370) Athlon/Duron (Socket A)
МАКСИМАЛЬНАЯ ЧАСТОТА	Intel - 1,4 ГГц AMD – 3000+
РАДИАТОР	
МАТЕРИАЛ (ММ)	алюминий с медным основанием
РАЗМЕРЫ (ММ)	80x79.2x35
ВЕНТИЛЯТОР	
ТИП	подшипник качения
РАЗМЕРЫ (ММ)	80x80x25
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ (ОБ/МИН)	2800
УРОВЕНЬ ШУМА (ДБА)	< 32

Шум: средний.

Хочется отметить полировку – она близка к идеальной. Инженеры "Титана" постарались обеспечить максимальную теплопроводность, что у них практически получилось.

Titan TTC-CU4TB

Характеристики	
ЦЕНА	$ 7,8
ПРОЦЕССОР	
CPU	Pentium III/Celeron (Socket 370) Athlon/Duron (Socket A)
МАКСИМАЛЬНАЯ ЧАСТОТА	Intel - 1,4 ГГц AMD – 1800+
РАДИАТОР	
МАТЕРИАЛ (ММ)	чистая медь
РАЗМЕРЫ (ММ)	60x60x11
ВЕНТИЛЯТОР	
ТИП	подшипник качения
РАЗМЕРЫ (ММ)	60x60x10
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ (ОБ/МИН)	4800
УРОВЕНЬ ШУМА (ДБА)	< 32



Установка

Здесь имеет место старый метод. Кулер цепляется за одно ушко с каждой стороны. Держится довольно плотно, но при небольшом усилии заметен некоторый люфт из стороны в сторону.

Температура: 60 градусов.

Шум: высоковат, но особого напряжения не вызывает.

Первый полностью медный кулер в тесте. Отличная полировка поверхности. Небольшие размеры, но при всех прочих при разгоне чувствуется недостаток теплоотвода. Шестьдесят градусов – довольно приличная температура, близкая к критической. Тем не менее, при установке на неразогнанную систему, а именно AMD Athlon XP 1700+, будет показывать отличные результаты.

Titan TTC-CU5TB/F

Характеристики	
ЦЕНА	$ 13,9
ПРОЦЕССОР	
CPU	Pentium III/Celeron (Socket 370) Athlon/Duron (Socket A)
МАКСИМАЛЬНАЯ ЧАСТОТА	Intel - 1,4 ГГц AMD – 3200+
РАДИАТОР	
МАТЕРИАЛ (ММ)	чистая медь
РАЗМЕРЫ (ММ)	72x72x38
ВЕНТИЛЯТОР	
ТИП	подшипник качения
РАЗМЕРЫ (ММ)	70x70x15
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ (ОБ/МИН)	4500
УРОВЕНЬ ШУМА (ДБА)	< 40



Установка

Крепеж "3 на 3". Довольно жесткий, но при помощи отвертки устанавливается без особых проблем.

Температура: 49 градусов.

Шум: высокий, вызывает легкий дискомфорт.

ВЕЩЬ!

Полностью медный кулер. Отличная полировка поверхности. Практически идеал. Наравне с Titan TTC-D5TB/G/CU35/LD2/SC является лидером теста. Но более высокая теплопроводность меди делает его более желанным гостем на системах, подверженных разгону.

Titan TTC-D5TB/G/CU35/LD2/SC

Характеристики	
ЦЕНА	$ 13
ПРОЦЕССОР	
CPU	Pentium III/Celeron (Socket 370) Athlon/Duron (Socket A)
МАКСИМАЛЬНАЯ ЧАСТОТА	Intel - 1,4 ГГц AMD – 3200+
РАДИАТОР	
МАТЕРИАЛ (ММ)	алюминий с медной вставкой
РАЗМЕРЫ (ММ)	72x72x38
ВЕНТИЛЯТОР	
ТИП	подшипник качения
РАЗМЕРЫ (ММ)	70x70x15
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ (ОБ/МИН)	4500
УРОВЕНЬ ШУМА (ДБА)	< 40



Установка

Крепеж "3 на 3". Легок в установке, не вызывает проблем при снятии. Красивый дизайн, неоновая подсветка вентилятора.

Температура: 50 градусов.

Шум: ненавязчивый на малых и средних оборотах.

Кулер с медной вставкой диаметром 35 мм. Отличная полировка поверхности. Один из лидеров теста. Наличие неоновой подсветки делает кулер более привлекательным при установке в открытые корпуса и при модинге.

Компания Titan еще раз заставила нас убедиться, что по-восточному тонкий подход и европейская аккуратность может вывести "в люди" любую фирму. До сих пор кулеры Titan считаются лучшими по соотношению цена/качество.

Thermaltake Volcano 11 Xaser Edition

Характеристики	
ЦЕНА	$ 16,5
ПРОЦЕССОР	
CPU	Pentium III/Celeron (Socket 370) Athlon/Duron (Socket A)
МАКСИМАЛЬНАЯ ЧАСТОТА	Intel - 1,6 ГГц AMD – 3400+
РАДИАТОР	
МАТЕРИАЛ (ММ)	чистая медь
РАЗМЕРЫ (ММ)	80x80x25
ВЕНТИЛЯТОР	
ТИП	подшипник качения
РАЗМЕРЫ (ММ)	70x66x30.8
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ (ОБ/МИН)	1300-4800
УРОВЕНЬ ШУМА (ДБА)	17-48

Установка

Крепеж "3 на 3". Легок в установке, не вызывает проблем при снятии. Красивый дизайн, неоновая подсветка вентилятора.



Температура: 52 градуса при высоких оборотах, при низких – достигает 58.

Шум – ненавязчивый на малых и весьма утомляющий на высоких.

Полностью медный кулер. Полировка поверхности на "твердую четверку". На высоких оборотах неплох, но шумовые характеристики заставляют забыть о его преимуществах. Имеется регулятор скорости вращения.

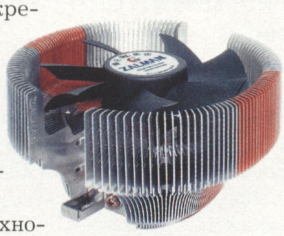
Компания Thermaltake широко известна в России своими кулерами. Они одними из первых появились на нашем рынке и довольно длительное время бытовали в наших ПК. Системы охлаждения от Thermaltake никогда не отличались тихой работой, и сегодняшний участник теста - очередное тому подтверждение.

Zalman CNPS7000A-AlCu

Характеристики	
ЦЕНА	$ 42,5
ПРОЦЕССОР	
CPU	Intel socket478 Pentium 4/socket478 Celeron AMD socket462 CPU и AMD socket754 Athlon 64 socket940 Athlon 64 FX/socket940 Opteron (Single / Dual)
МАКСИМАЛЬНАЯ ЧАСТОТА	любая
РАДИАТОР	
МАТЕРИАЛ (ММ)	алюминий с медными вставками
РАЗМЕРЫ (ММ)	109x109x62
ВЕС	773 грамма (!)
ВЕНТИЛЯТОР	
ТИП	подшипник качения
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ (ОБ/МИН)	1350-2400
УРОВЕНЬ ШУМА (ДБА)	20-25

Установка

Собственный универсальный крепеж. Подходит ко всем современным сокетам.



Температура: 48 градусов при 2400 оборотах.



Шум: ненавязчивый.

Полировка поверхности на "пять". Шум? Что это такое? Забудьте. Zalman – универсальное решение для самых тихих систем. Имеется регулятор скорости вращения.

Zalman CNPS7000A-Cu

Установка

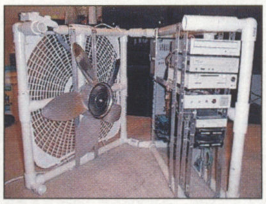
Собственный универсальный крепеж. Подходит ко всем современным сокетам.



Температура: 46 градусов при 2400 оборотах.

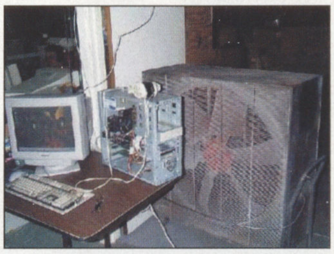
Шум: ненавязчивый.

Характеристики	
ЦЕНА	$ 46,7
ПРОЦЕССОР	
CPU	Intel socket478 Pentium 4/socket478 Celeron AMD socket462 CPU и AMD socket754 Athlon 64 socket940 Athlon 64 FX/socket940 Opteron (Single / Dual)
МАКСИМАЛЬНАЯ ЧАСТОТА	любая
РАДИАТОР	
МАТЕРИАЛ (ММ)	чистая медь
РАЗМЕРЫ (ММ)	109x109x62
ВЕС	773 грамма (!)
ВЕНТИЛЯТОР	
ТИП	подшипник качения
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ (ОБ/МИН)	1350-2400
УРОВЕНЬ ШУМА (ДБА)	20-25



Отличается от предыдущего только материалом. Здесь – чистая медь. Полировка поверхности на "пять". Забудьте. Zalman – самый тихий из обычных кулеров. Имеется регулятор скорости вращения.

Корейская компания Zalman твердо держит на рынке нишу самых тихих кулеров из не водяных. И стоит признаться – держит по праву. Последняя разработка – CNPS7000(A) – является универсальным кулером, подходящим для любой современной настольной системы. Однако не стоит забывать, что максимально допустимый вес кулера для Pentium 4 и Athlon 64 – 450 грамм, а для Athlon XP – 300 грамм, и следовательно, следует быть максимально осторожным при переноске или любом ином перемещении системного блока с установленным кулером большей массы. Компания Zalman Tech. не несет ответственности за повреждения, вызванные неосторожным перемещением компьютера. Так что, установив "семитысячник", следует помнить о возможной опасности и при перемещении системника принять все мыслимые меры предосторожности. Но кулер того стоит.



Заключение

В номинациях "**Лучшее охлаждение**" и "**Самый тихий**" побеждает ***Zalman CNPS7000A-Cu***.

За:

- малошумный
- универсальный (подходит под любой сокет, а следовательно, не требует замены при апгрейде)
- отличный теплоотвод
- есть регулятор скорости
- удобство установки

Против:

- большая масса
- высокая цена (порядка $ 50)

Сводная таблица теста

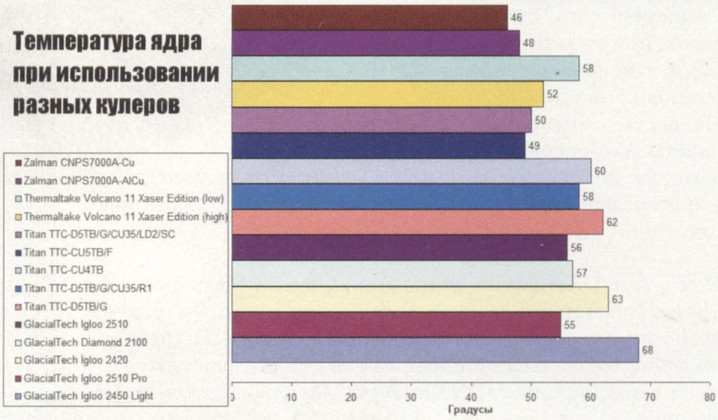
Наименование	Удобство установки	Удобство снятия	Шум	Охлаждение	Цена($)	Число оборотов	Уровень шума
GlacialTech Igloo 2450 Light	6	6	6	4	8,5	2200	20 dBA
GlacialTech Igloo 2510 Pro	6	6	4	8	14	4200	35 dBA
GlacialTech Igloo 2420	7	6	7	6	7,3	2800	26 dBA
GlacialTech Diamond 2100	6	5	6	7	14.9	2200-3400	20-30 dBA
GlacialTech Igloo 2510	6	6	5	7	14	2800	26 dBA
Titan TTC-D5TB/G	8	8	5	4	6,2	2800	32 dBA
Titan TTC-D5TB/G/CU35/R1	8	8	6	6	9,6	2800	32 dBA
Titan TTC-CU4TB	8	7	3	5	7,8	4800	36 dBA
Titan TTC-CU5TB/F	8	8	6	8	13,9	4500	40 dBA
Titan TTC-D5TB/G/CU35/LD2/SC	8	8	7	8	13	4500	40 dBA
Thermaltake Volcano 11 Xaser Edition	6	6	4	7	16,5	1300-4800	17-48 dBA
Zalman CNPS7000A-AlCu	7	6	9	9	42,5	1350-2400	20-25 dBA
Zalman CNPS7000A-AlCu	7	6	9	10	46,7	1350-2400	20-25 dBA

"Выбор редакции" сегодня за *Titan TTC-CU5TB/F*.

За:
- простота установки
- высокая теплопроводность
- великолепная полировка рабочей поверхности
- разумная цена
- термопаста в комплекте
- отличное соотношение "цена/качество"

Против:
- достаточно высокий шум.

Кулеры для тестирования предоставлены компанией PCLabs.



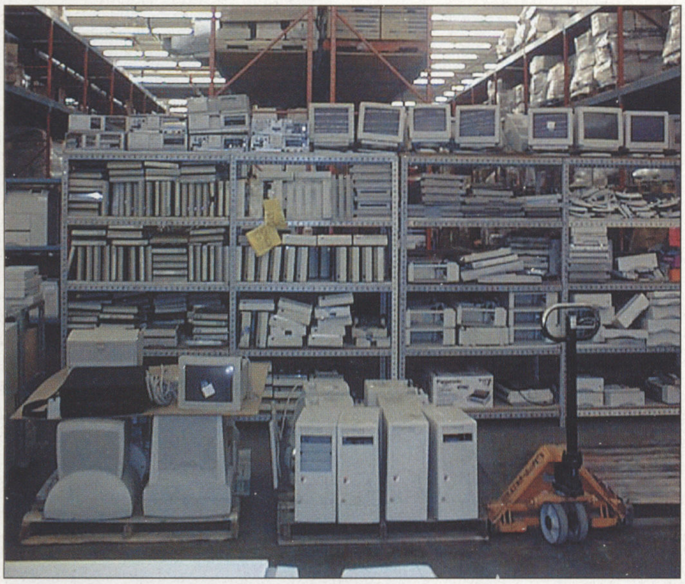
Борис ЖДАНОВ

Проблемы выбора

Плохо, когда нет возможности выбора, еще хуже, когда возможностей для выбора слишком много



Для тех, кто покупает свой первый компьютер, выбор оптимальной конфигурации - очень серьезная проблема. Как правило, покупается не то, что душа просит, обычно требуется уложиться "в деньги", то есть имеется некая, жестко ограниченная сумма и вполне естественное желание получить за эту сумму максимум железа. Прежде чем начать рассматривать конкретные конфигурации, необходимо сделать несколько важных замечаний.



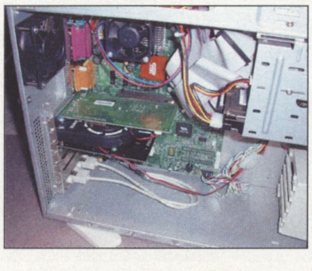
Первое. Покупку б/у комплектующих или б/у компьютера в сборе рассматривать не будем, потому что цены на одну и ту же железку на вторичном рынке могут разниться если не в разы, то все равно на довольно значительную величину. Для более-менее опытного "железячника" оценить состояние б/у железок не проблема, но для человека неопытного приобретение таких комплектующих превращается в лотерею, больше похожую на русскую рулетку.

Второе. Как это ни прискорбно, но компьютеры на базе процессоров Pentium III тоже придется исключить, потому что они уже сняты с производства и, хотя их еще можно найти в прайс-листах компьютерных фирм, поиск материнских плат под них представляет собой весьма непростую задачу с неясным результатом.

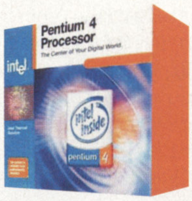
Третье. Монитор - это самая консервативная часть компьютера, его стоимость составляет порядка 1/2 - 1/3 стоимости системного блока. За дешевый монитор придется расплачиваться ухудшением остроты зрения, а на себе экономить - последнее дело. Поэтому принцип "сейчас купим хоть какой-нибудь монитор, а потом его быстренько заменим" не проходит. Вообще выбор и покупка монитора - тема для отдельного разговора *(смотри статью в этом номере)*. Жидкокристаллические (ЖК, они же LCD) мониторы лучше, хотя и несколько дороже, чем электронно-лучевые (ЭЛТ, они же CRT). На данный момент покупка CRT-монитора оправдана только в том случае, если стоит задача приобрести максимально дешевый компьютер. Даже если приобретаете CRT-монитор, то обязательно с плоским кинескопом. Минимальный размер диагонали монитора составляет 17 дюймов для CRT и 15 дюймов для LCD. Мониторы с меньшей диагональю брать смысла нет, к тому же CRT мониторы меньше 17 дюймов уже давно не производятся.



Четвертое. Оперативная память; если в качестве операционной системы решено использовать "модную" Windows XP, то - 256Mb, меньше этой величины, как говорится, не память. Если же имеется приверженность к Windows 98 SE или Windows Me, то на памяти можно слегка сэкономить и поставить один модуль на 128Mb, но позднее продать его будет довольно сложно. При построении компьютерной системы на базе двухканальной материнской платы разумно приобретать сразу два одинаковых модуля памяти, иначе в двухканальном режиме материнская плата работать не будет. Хитрый финт ушами - сейчас купим один модуль, а после еще один - не выгорит по той простой причине, что для обеспечения работы в двухканальном режиме необходимы одинаковые модули памяти, что опять же легче обеспечить при одновременной покупке. Память SDR приобретать не следует, даже если материнская плата может работать с такой памятью.



Пятое. Извечный вопрос INTEL или AMD?

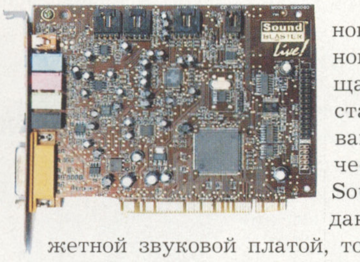


Так как цена на процессоры INTEL традиционно выше, то поначалу кажется, что при равной производительности компьютер на базе AMD обойдется дешевле. Это не более чем иллюзия, так как все, что удастся сэкономить на стоимости процессора, придется отдать при покупке хорошего кулера и качественного корпуса с мощным блоком питания, в итоге компьютер на базе INTEL'а будет стоить незначительно дороже. Если приобретается компьютер на базе процессора AMD, то настоятельно рекомендуется приобретать корпус с блоком питания не менее чем на 300 ватт. Желательно, чтобы этот блок питания был от именитого производителя и уж никак не из мастерских всекитайской корпорации NO NAME.

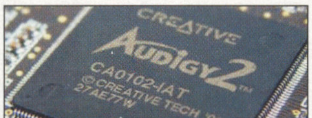


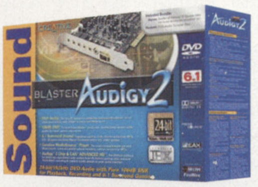
Шестое. Ни в коем случае не следует покупать компьютер по частям, так как комплектующие дешевеют быстрее, чем деньги, поэтому если уж совсем не хватает на целый компьютер, то лучше потерпеть, пока не накопится нужная сумма. Единственное, на чем можно сэкономить, так это на флопе, так как дискеты уже практически не используются, но стоимость всего $10, так что экономия небольшая. В принципе, можно отложить "на потом" покупку компьютерного звука и CD-ROM'а, но не более чем на один месяц, и в итоге получается не экономия, а всего лишь выплаты за целый системный блок растягиваются во времени.





Седьмое. Звук для бюджетного компьютера. Большинство новых материнских плат оснащаются звуковым кодеком стандарта 5.1, эти интегрированные на плату кодеки по качеству звука соответствуют Sound Blaster Live!. Карта на данный момент является бюджетной звуковой платой, то есть приобретать внешнюю звуковую карточку уровня Sound Blaster Live! при наличии на материнке аудиокодека смысла нет. Если от звука хочется большего, то уж извольте раскошелиться на Audigy или на Audigy2, но это уже совсем другие деньги. Приобретение отдельной звуковой платы имеет смысл только для достаточно дорогой системы (стоимостью более $650), к тому же установка качественной звуковой карты подразумевает приобретение достаточно хороших колонок стандарта 5.1, цены на такую акустику начинаются от $70. Аудиоподсистема компьютера с такими колонками и самой дешевой картой Audigy2 - $70, обойдется в сумму $140 - эта добавка к стоимости системного блока сразу переводит его в более высокую ценовую нишу, к тому же приобретение хорошего компьютерного звука можно безболезненно отложить на "потом". Если стоимость звуковых компонентов системы приближается к $300, имеет смысл приобретать не компьютерный звук, а обычный музыкальный центр, потому что центры обеспечивают больше функциональных возможностей и обладают более качественным звуком.





Восьмое. Все прочие комплектующие (CD, флоп, корпус, мышь, клавиатура и т.д.) для компьютеров одной ценовой группы будем считать одинаковыми для простоты сравнения и чистоты эксперимента.



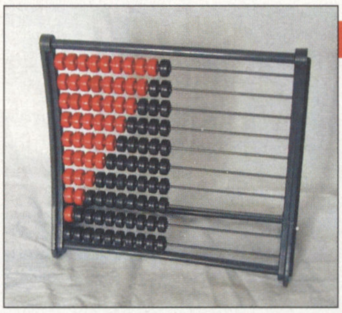
Девятое. Возможность разгона приведенных конфигураций не рассматривается .

Десятое. Как показывает практика, благие намерения о последующем апгрейде процессора и увеличении оперативной памяти так и остаются намерениями, в большинстве случаев тот процессор и та память, которые были куплены изначально, заменяются вместе с материнской платой. Поэтому процессор и память надо покупать из того расчета, что заменяться они не будут в течение всего срока жизни системного блока.

Следует очень взвешенно подходить к выбору комплектующих, даже при самом жестоком дефиците средств иногда имеет смысл потратить чуть-чуть больше, но в результате получить значительный выигрыш в характеристиках приобретаемой системы. Например, разница в стоимости жестких дисков объемом в 20Gb и 30Gb составляет всего $2, а винчестер в 40Gb стоит столько же, сколько и 20Gb, дельта в цене между шестидесяткой и восьмидесяткой всего $3. Даже для компьютера начального уровня не имеет смысла брать жесткий диск объемом меньше 40Gb. Иногда следует чуть-чуть снизить предел желаемого и сэкономить ощутимую сумму, которую можно потратить, к примеру, на приобретение заведомо более качественной материнской платы от именитого производителя. Так у процессоров AMD на ядре Barton разница в стоимости между Athlon XP 2500+ и Athlon XP 2600+ составляет $13, а между 2600+ и 2700+ уже $35 - итого $48, как раз хватит на то, чтобы заменить видеокарту FX5200 на FX5600.

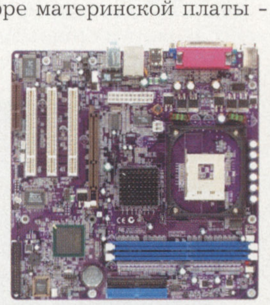


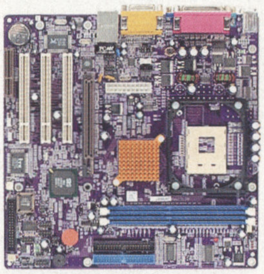
Все, дисклэймер закончился, начинаем рассматривать конкретные конфигурации.

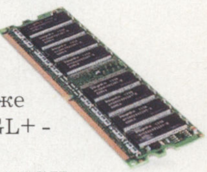


Ценовая ниша до $350

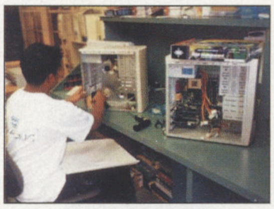
Анализ компьютерного рынка показывает, что на такую сумму можно приобрести только системный блок, монитор придется покупать отдельно. Материнская плата будет построена либо на чипсетах SIS (645, 645 DX, 648FX, 651), либо INTEL 845GE, эти чипсеты содержат в себе видеочип, поэтому на отдельную видеокарту тратиться не придется. На что обязательно надо обратить внимание при выборе материнской платы - наличие AGP-слота. Если его не будет, то в такую систему установить внешнюю, более мощную видеокарту впоследствии будет невозможно. Также очень важно то, что чипсет SIS 645 поддерживает процессоры только с FSB 400MHz, то есть установить Pentium IV на такую материнскую плату не получится, придется ограничиться только Celeron'ами. Ни один из перечисленных чипсетов не поддерживает Pentium IV с FSB 800MHz, максимум по частоте FSB для этих чипсетов 533MHz. "Правильные" названия производителей материнских плат - это ESC, MSI, EPoX, Jetway. Например, ECS S845GE SYNTAX - $71 на чипсете i845GE или MSI 845GEM-L, тот же чипсет i845GE, - те же $71. Или ECS L4S5MG/GL+ - $50 на чипсете SIS 650.







Процессор Celeron 1,7GHz - $53 и кулер к нему $7. Итого $60, можно взять боксовый вариант - $59. Память DDR 333, модуль объемом 256Mb, например, M.tec - $37,5 или Hyundai / Hynix - $38,4. Самые дешевые жесткие диски делает нынче Maxtor, так винчестер на 40Gb обойдется всего лишь в $56, где-то на доллар дороже диски от Western Digital и на два - от Samsung. Флоп и CD-ROM вместе обойдутся в $23. Корпус самый простой за $30, например, Marathon II с блоком питания на 300W. Клавиатура самая простая PS/2, мышка механическая с колесиком и двумя клавишами тоже PS/2 и коврик для мышки - на все $10. Стоимость системного блока составила $287, уложились с запасом.

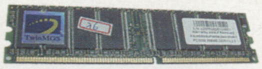


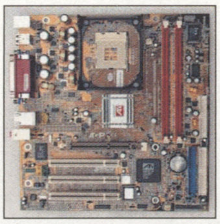


Компьютер в ценовой нише до $350 на базе Intel

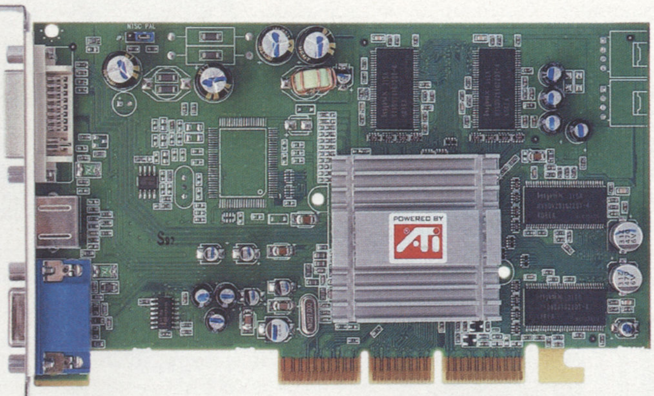
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА	ECS S845GE SYNTAX	71
ПРОЦЕССОР	Celeron 1,7GHz [BOX]	59
ПАМЯТЬ	M.tec DDR333, 256Mb	37,5
ВИНЧЕСТЕР	Maxtor 40Gb	56
КОРПУС	Marathon II 300W	30
ФЛОП И CD-ROM		23
КЛАВИАТУРА, МЫШЬ, КОВРИК		10
ИТОГО [$]		287

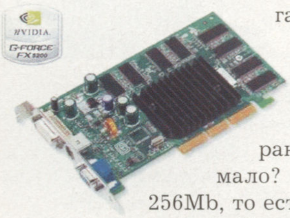
Что можно улучшить на "лишние" $63? Самый разумный вариант - потратить их на видеокарту, за такие деньги вполне можно приобрести ATI Radeon 9200 с 64 Mb видеопамяти; если слегка ужаться, то - GeForce 4 MX 440 8x - в среднем за $45, но если ATI Radeon 9200 в 3DMark 2003 стабильно выдает 700 - 750 очков, то GeForce 4 MX 440 от 75 до 220. Если все же решили брать MX, то оставшиеся $17 можно потратить либо на процессор, либо на жесткий диск, можно также взять более дорогую мышку или клавиатуру. Кстати, не обязательно замыкаться в своем выборе на пару GeForce 4 MX - ATI Radeon 9200, не следует забывать про такую видеокарту, как GeForce FX 5200: стоит она те же деньги, что ATI Radeon 9200, но немного медленнее. Ярые приверженцы GeForce покупают себе FX 5200, ну а более здраво мыслящие выбирают более быстрое решение. Самый дешевый новый 17' CRT-монитор удалось найти за $142, итого $428. Самый дешевый из LCD-мониторов $273 - итого $560.

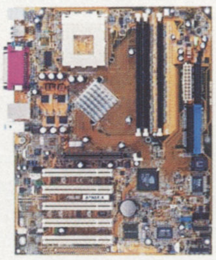




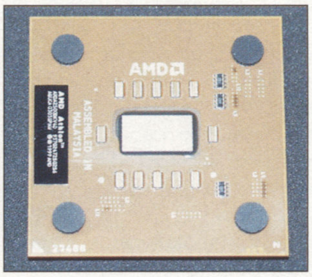
Нельзя обойти вниманием материнские платы под процессоры INTEL, построенные на чипсете от ATI. Этот чипсет также содержит в себе интегрированное видео, но на сей раз это полноценный чип ATI Radeon 9200. Например, материнская плата - Sapphire RS300-MA26, стоит она сравнительно дорого ($92), но если собрать системный блок на ее основе, то впоследствии видео заменять не потребуется вообще (хотя эта плата и оборудована слотом AGP). Кстати, плата поддерживает процессоры INTEL с частотой FSB 800MHz и память стандарта PC3200 (DDR400). Контроллер памяти у этой платы двухканальный, даже самый быстрый Pentium IV не будет простаивать из-за несоответствия пропускной способности процессора и памяти. В системах с интегрированным видео в качестве видеопамяти используется часть оперативной памяти, так вот на материнской плате от Sapphire, чем больше памяти отвести под видео, тем лучше и быстрее работает видеочип, максимальный размер системной памяти, отведенной под видео, может достигать 128Mb, что очень неплохо для бюджетной конфигурации. Но эта материнская плата "не понимает" модули памяти объемом более 256Mb, то есть максимальный объем оперативной памяти ограничен величиной в 512Mb. Много это или мало? Посчитаем: Windows XP "отъедает" 256Mb, то есть ровно половину, из оставшихся 256Mb еще 128Mb отводим под видео (это максимальный объем, который можно отдать видеопамяти). Свободными остается всего 128Mb памяти - немного. Такие материнские платы - достаточно новый и, следовательно, пока еще "сырой" продукт; в будущем, с появлением новых "прошивок" BIOS, ситуация должна исправиться к лучшему. Компьютер на основе такой материнской платы и с двумя модулями памяти суммарным объемом в 512Mb обойдется в $345 (без монитора). Очевидно, что последняя конфигурация является предельной в данном ценовом диапазоне.







Для поклонников Athlon'ов следует подобрать себе что-нибудь на чипсете VIA KM400, например, ECS KM400-M2 или Jetway V4MDMP. Цена на них одинаковая - $59, можно также EPoX EP-8KMM3I, но это уже $62. Процессор Athlon XP 1700+ или Athlon XP 1800+ $54.

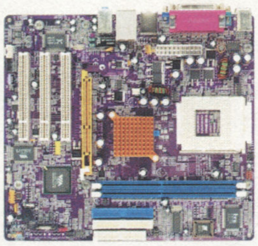


Кулер - Titan TTC-D5TB - $8,20, крепление у кулера должно иметь по три ушка на каждой стороне клипсы, такое крепление обеспечивает плотное прилегание радиатора к кристаллу процессора и является более надежным.

Память DDR333, модуль объемом 256Mb, M.tec - $37,5, жесткий диск Maxtor 40Gb - $56, флоп и CD-ROM - $23,5, корпус Marathon II 300W - $30, клавиатура, мышь, коврик - $10. Если использовать материнскую плату Jetway V4MDMP, то в итоге - $278. А если EPoX EP-8KMM3I, то конечная сумма - $281. Свободные $69 - $72 можно и нужно потратить так же, как и в предыдущем случае, на видеокарту. Но приведенный в примере корпус, а точнее, блок питания, в нем установленный, настоятельно рекомендуется заменить чем-нибудь более серьезным, например: INWIN Powerman, Chieftec, Thermaltake мощностью не менее 300 Watt.



Лучшим на сегодняшний день чипсетом для процессоров AMD является nForce2 от известного производителя графических чипов компании NVIDIA. Материнские платы, построенные на этих чипсетах, являются самыми производительными решениями для платформы AMD. Платы, основанные на nForce2, являются двухканальными (и хотя процессоры Athlon не испытывают нехватки пропускной способности системы памяти при использовании модулей памяти, частота работы которых равна частоте процессорной шины), для систем с интегрированным видео это решение позволяет выделить один канал памяти для процессора, а второй полностью отдать в распоряжение графического ядра. Графический чип, интегрированный в материнскую плату, - GeForce 4 MX, это много лучше чем интегрированные видеочипы, используемые INTEL'ом или SIS, но все же GeForce 4 MX - это графический процессор прошлого поколения. Если использовать материнскую плату ASUS A7N8X/LA, то цена системного блока составит 289$.



При замене корпуса Marathon II на, допустим, InWin IW-A500 цена компьютера поднимется до $323, а при установке

Компьютер в ценовой нише до $350 на базе AMD

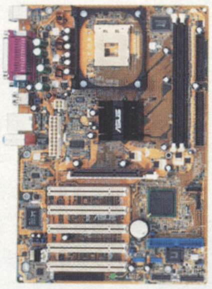
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА	ASUS A7N8X/LA	70
ПРОЦЕССОР	Athlon XP 1800+ Thoroughbred	54
КУЛЕР	Titan TTC-D5TB	8,20
ПАМЯТЬ	M.tec DDR333, 256Mb	37,5
ВИНЧЕСТЕР	Maxtor 40Gb	56
КОРПУС	Marathon II 300W	30
ФЛОП И CD-ROM		23
КЛАВИАТУРА, МЫШЬ, КОВРИК		10
ИТОГО [$]		289

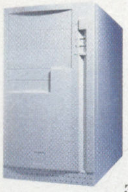
второго модуля памяти до $360. Последняя конфигурация преодолевает ценовую планку, которая была установлена в начале обзора, но это как раз тот случай, когда надо потратить чуть-чуть больше запланированного.



Ценовая ниша до $450

Что можно приобрести за такие деньги? Либо компьютер из предыдущего абзаца и монитор к нему, либо более мощный системный блок. Для платформы INTEL следует использовать материнские платы, построенные на чипсетах i845PE или i848P. Чипсет i845PE - это чипсет прошлого поколения, изначально он не поддерживает 800MHz шину, но, как показывает практика, может работать на такой частоте FSB в режиме разгона, некоторые производители материнок, например, Albatron, используют эту возможность и выпускают системные платы, которые поддерживают процессоры с FSB 800MHz. Также этот чипсет не поддерживает SATA-диски, и AGP-порт на таких платах работает в режиме не выше 4x. Набор системной логики i848 представляет собой одноканальный вариант i865, поэтому этот чипсет поддерживает все актуальные на сегодняшний день интерфейсы - Serial ATA и AGP 8x. Но для компьютера ценою не более $450 SATA-диск является непозволительной роскошью, а прибавка в скорости работы при переходе с AGP 4x на AGP 8x составляет 2-3%. Процессор Pentium IV для таких систем также слишком дорог, поэтому придется ограничиться Celeron'ом (на момент написания статьи в заданную стоимость укладывался процессор с частотой 2,4GHz). Средняя цена материнской платы на i845 составляет $75, а на i848 - $82. Даже если использовать материнскую плату ASUS P4P800S - $86, то как раз можно уложиться в $450. При этом используется корпус InWin IW-A500 - $64, и вместо Maxtor 40Gb будет установлен Seagate Barracuda 7200.7 80Gb - $71.



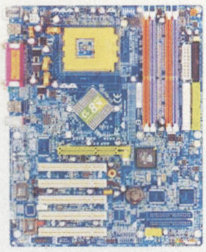


На оперативной памяти экономить не следует, поэтому используем - DIMM DDR400 PC3200 512Mb M.tec - $77.

Видеокарта - GeForce 4 MX 64Mb - $45. Итак, что получилось:

Компьютер в ценовой нише до $450 на базе Intel

МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА	ASUS P4P800S	86
ПРОЦЕССОР	Celeron 2,4GHz [BOX]	74
ПАМЯТЬ	M.tec DDR400, 512Mb	77
ВИДЕОКАРТА	GeForce 4 MX 64Mb	45
ВИНЧЕСТЕР	Seagate Barracuda 7200.7 80Gb	71
КОРПУС	InWin IW-A500 300W	64
ФЛОП И CD-ROM		23
КЛАВИАТУРА, МЫШЬ, КОВРИК		10
ИТОГО [$]		450



Если оставить корпус Marathon II или не менять винчестер Maxtor 40Gb - $56, то GeForce 4 MX 64Mb можно будет заменить на ATI Radeon 9200 64Mb. Еще вариант - используем материнскую плату подешевле EPoX EP-4PLAI ($75) и более медленный процессор Celeron 2,0GHz [BOX] ($67), вырученные средства кидаем на апгрейд видеокарты (последний вариант наиболее оптимален). Или пойти на превышение заданного лимита, и при использовании материнской платы от ASUS, винчестера в 80Gb, видеокарты от ATI и корпуса InWin цена системы получится $468.

Для платформы AMD настоятельно рекомендуется использовать материнские платы на чипсете nForce2.

Если на nForce2 не хватает денег, то правило выбора очень простое: если процессор работает на FSB 266MHz, то можно использовать материнские платы на чипсете KT333; если же процессор работает на 333MHz шине, то системные платы на чипсетах KT400 или KT400A. Притом что процессоры AMD работают на частоте FSB 266MHz или 333MHz и только один процессор Athlon XP Barton 3200+ работает с FSB 400MHz, приобретать материнскую плату на несколько устаревшем и заведомо более медленном чипсете нежелательно. Материнские платы на чипсете KT333 стоят порядка $49, на KT400 - $73, а на KT400A - $61. Материнскую плату на nForce2, оснащенную всем необходимым и не имеющую ничего лишнего, например, GigaByte GA-7N400 (Socket A, nForce2, DDR400+, FSB400, AGP 8x, ATA133, Sound 6ch, USB 2.0, ATX), можно приобрести за $77, то есть при чуть-чуть более высокой стоимости такая плата будет значительно быстрее.



Процессор и кулер оставляем такие же, как в системном блоке за $350, видеокарта ATI Radeon 9200 64Mb, память M.tec DDR400 256Mb - $37 два модуля, все остальное берем от платформы INTEL из предыдущего абзаца.

Компьютер в ценовой нише до $450 на базе AMD

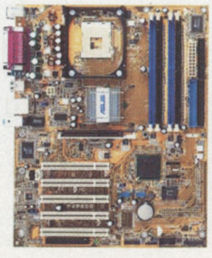
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА	GigaByte GA-7N400	77
ПРОЦЕССОР	Athlon XP 1800+ Thoroughbred	54
КУЛЕР	Titan TTC-D5TB	8,20
ПАМЯТЬ	M.tec DDR400, 2x256Mb	37,5
ВИДЕОКАРТА	ATI Radeon 9200 64Mb	63
ВИНЧЕСТЕР	Seagate Barracuda 7200.7 80Gb	71
КОРПУС	InWin IW-A500 300W	64
ФЛОП И CD-ROM		23
КЛАВИАТУРА, МЫШЬ, КОВРИК		10
ИТОГО [$]		448,2

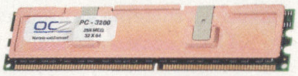
Система, построенная на материнской плате с чипсетом KT400, будет дороже на $3, то есть $450, а на KT400A - дешевле на $9. Очевидно, что замена nForce2 на KT400A или KT400 большого смысла не имеет, а вот замена на KT333 позволяет выиграть порядка $28. Этот резерв можно кинуть либо на замену CD-ROM'а на DVD-ROM или CD-RW, либо приобрести роскошный комплект "клавиатура + мышь". Потратив эту сумму на процессор, можно будет заменить Athlon XP 1800+ на Athlon XP 2400+. Процессоры на ядре Barton в данную ценовую нишу не попадают, поэтому придется ограничиться процессорами с ядром Thoroughbred. Конфигурация, приведенная в качестве примера, обладает отличным разгонным потенциалом... но про разгон ни слова.



Ценовая ниша до $550

Приверженцы INTEL выбирают в качестве основы системного блока материнскую плату на i865PE, экономить $5 - $7 и приобретать заведомо менее функциональную плату смысла нет. Стоимость таких системных плат составляет в среднем $100 - $110, например, ASUS P4P800 Gold - $110; можно подобрать что-нибудь подешевле, но не менее надежное: Albatron PX865PE - $93 или GigaByte GA-8IPE1000 - $89. Память - вопрос сложный, потому что i865 является двухканальным чипсетом и желательно устанавливать в материнскую плату на основе этого чипсета по два (или по четыре) модуля памяти. Но два модуля по 512Mb обойдутся в $77 x 2 = $154, цена системного блока даже с Celeron'ом 2,4GHz и ATI Radeon 9200 64Mb превысит заданный порог в $550, поэтому придется ставить два по 256Mb. Но тогда можно выбрать не самую дешевую память, а наиболее качественные модули от известного производителя. Например: DIMM DDR400 PC3200 256Mb





Samsung SEC-1 - $47, два модуля - $94. Широко разрекламированные "оверклокерские" модули памяти, которые продаются парами, покупать не стоит. Так стоимость пары модулей по 256Mb производства OCZ будет $145, а зачем за $145 покупать 512Mb, когда за $154 можно купить 1Gb оперативной памяти?

Компьютер в ценовой нише до $550 на базе Intel		
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА	Albatron PX865PE	93
ПРОЦЕССОР	Celeron 2,4GHz [BOX]	74
ПАМЯТЬ	DDR400 2x256Mb Samsung SEC-1	94
ВИДЕОКАРТА	ATI Radeon 9200 64Mb	63
ВИНЧЕСТЕР	Seagate Barracuda 7200.7 80Gb	71
КОРПУС	InWin IW-A500 300W	64
ФЛОП И CD-ROM		23
КЛАВИАТУРА, МЫШЬ, КОВРИК		10
ИТОГО ($)		492



На оставшиеся $58 можно либо заменить Celeron 2,4GHz на Pentium IV 2.0GHz с частотой FSB 400MHz - $132, либо поставить самый шустрый на сегодня Celeron 2,7GHz - $108. И еще $24 останется, можно CD-ROM заменить на DVD-ROM, например: на ASUS E616P1 Retail - $37.

Или меняется видеокарта, например: ATI Radeon 9200 64Mb - $63 на Sapphire ATI Radeon 9600 128Mb TV DVI, - $114.

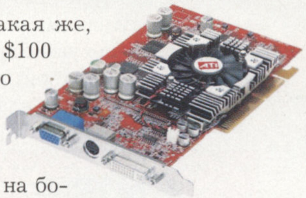


Оставшиеся $7 можно потратить на более дорогую клавиатуру или мышку, за $14 вполне можно приобрести оптическую USB-мышку известного производителя. Еще вариант: меняется CD-ROM на DVD/CDRW, так Teac 548D (победитель тестов в прошлом номере) стоит $67, опять остается $7, также тратим их на апгрейд мышки. Альтернативой Radeon 9600 128Mb может служить GeForce FX 5600 128Mb, эти карты одного класса, но Radeon 9600 немного быстрее; с другой стороны, с видеокартами производства компании NVIDIA меньше проблем, чем с картами ATI. В заданном ценовом диапазоне на платформе INTEL добиться улучшения характеристик системы нельзя.



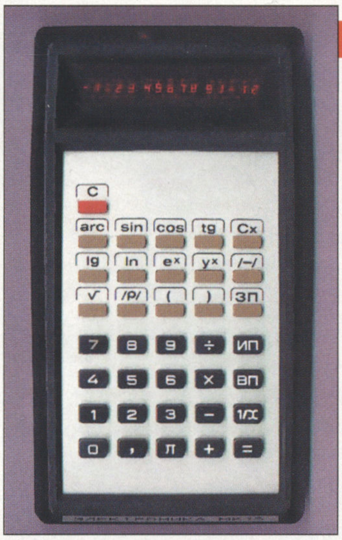
Компьютер в ценовой нише до $550 на базе AMD		
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА	GigaByte GA-7N400	77
ПРОЦЕССОР	Athlon XP 1800+ Thoroughbred	54
КУЛЕР	Titan TTC-D5TB	8,20
ПАМЯТЬ	M.tec DDR400, 2x512Mb	154
ВИДЕОКАРТА	ATI Radeon 9200 64Mb	63
ВИНЧЕСТЕР	Seagate Barracuda 7200.7 80Gb	71
КОРПУС	InWin IW-A500 300W	64
ФЛОП И CD-ROM		23
КЛАВИАТУРА, МЫШЬ, КОВРИК		10
ИТОГО ($)		524,2

Компьютер в ценовой нише до $550 на базе AMD		
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА	GigaByte GA-7N400	77
ПРОЦЕССОР	Athlon XP 2500+ Barton	90
КУЛЕР	Titan TTC-D5TB	8,20
ПАМЯТЬ	DDR 400 2x256Mb Samsung SEC-1	94
ВИДЕОКАРТА	ATI Radeon 9600 128Mb	114
ВИНЧЕСТЕР	Seagate Barracuda 7200.7 80Gb	71
КОРПУС	InWin IW-A500 300W	64
ФЛОП И CD-ROM		23
КЛАВИАТУРА, МЫШЬ, КОВРИК		10
ИТОГО ($)		551,2



Для платформы AMD ситуация такая же, как и с платформой INTEL: "лишние" $100 тратятся на два модуля памяти по 512Mb.

Или значительно улучшаем видеокарту, Radeon 9200 64Mb заменяем на Radeon 9600 128Mb и процессор на более мощный. Вторая конфигурация более сбалансированная, в дальнейшем ее проще модернизировать (продать два модуля памяти легче, чем процессор и видеокарту), а можно поступить проще и впоследствии докупить еще два модуля памяти по 256Mb.



Ценовая ниша до $650

Сбалансированную систему на платформе INTEL в данной ценовой нише собрать нельзя. Самый "слабый" из Pentium IV, доступный на сегодняшний день, - это процессор с частотой 2,4 GHz и FSB 800MHz (в боксовом варианте стоит $187, парадоксы рынка - те же деньги стоит Pentium IV 2,6GHz). В итоге получается мощная система с малым объемом памяти.

Или компьютер с "сильной" подсистемой памяти, но слабой видеокартой.

Компьютер в ценовой нише до $650 на базе Intel		
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА	Albatron PX865PE	93
ПРОЦЕССОР	Pentium IV 2,6GHz [BOX]	74
ПАМЯТЬ	DDR400 2x256Mb Samsung SEC-1	94
ВИДЕОКАРТА	ATI Radeon 9600 128Mb	114
ВИНЧЕСТЕР	Seagate Barracuda 7200.7 80Gb	71
КОРПУС	InWin IW-A500 300W	64
ФЛОП И CD-ROM		23
КЛАВИАТУРА, МЫШЬ, КОВРИК		10
ИТОГО ($)		656

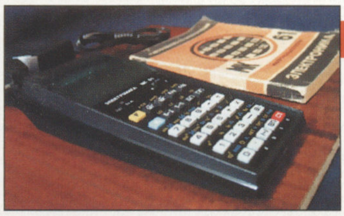
Компьютер в ценовой нише до $650 на базе Intel		
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА	Albatron PX865PE	93
ПРОЦЕССОР	Pentium IV 2,6GHz [BOX]	187
ПАМЯТЬ	M.tec DDR 400, 2x512Mb	154
ВИДЕОКАРТА	ATI Radeon 9200 64Mb	63
ВИНЧЕСТЕР	Seagate Barracuda 7200.7 80Gb	71
КОРПУС	InWin IW-A500 300W	64
ФЛОП И CD-ROM		23
КЛАВИАТУРА, МЫШЬ, КОВРИК		10
ИТОГО ($)		$665

В обоих случаях цена превышает установленный лимит стоимости.

В этом ценовом диапазоне в полной мере проявляются преимущества процессоров AMD. Системный блок можно будет оснастить оперативной памятью с суммарным объемом 1Gb, оставить в системе достаточно мощную видеокарту и процессор.

Компьютер в ценовой нише до $650 на базе AMD		
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА	GigaByte GA-7N400	77
ПРОЦЕССОР	Athlon XP 2500+ Barton	54
КУЛЕР	Titan TTC-D5TB	8,20
ПАМЯТЬ	M.tec DDR400, 2x512Mb	154
ВИДЕОКАРТА	ATI Radeon 9600 128Mb	114
ВИНЧЕСТЕР	Seagate Barracuda 7200.7 80Gb	71
КОРПУС	InWin IW-A500 300W	64
ФЛОП И CD-ROM		23
КЛАВИАТУРА, МЫШЬ, КОВРИК		10
ИТОГО ($)		611,2

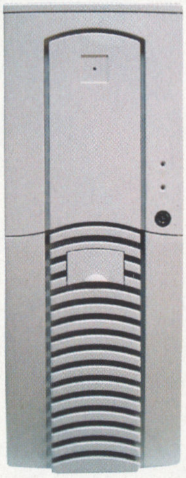
При этом еще остается денежный резерв, на который можно заменить CD-ROM на DVD-ROM или CD-RW, на DVD/CDRW уже не хватит.



Ценовая ниша до $850

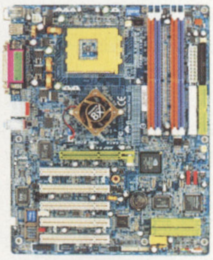
На эти деньги уже можно собрать мощную и сбалансированную систему с процессором INTEL Pentium IV. Например, такую:

Компьютер в ценовой нише до $850 на базе Intel		
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА	Albatron PX865PE	93
ПРОЦЕССОР	Pentium IV 2,6GHz [BOX]	187
ПАМЯТЬ	M.tec DDR 400, 2x512Mb	154
ВИДЕОКАРТА	ATI Radeon 9600 128Mb	114
ВИНЧЕСТЕР	Seagate Barracuda 7200.7 80Gb	71
КОРПУС	InWin IW-A500 300W	64
ФЛОП И CD-ROM		23
КЛАВИАТУРА, МЫШЬ, КОВРИК		10
ИТОГО [$]		716



Итак, остается $134. Что можно и нужно улучшить: обязательно замена CD-ROM на DVD-ROM или DVD/CDRW, далее даже при установке DVD/CDRW - Teac 548D $67 - остается порядка $51, этого хватит, чтобы заменить корпус, например, на Super Micro SC 701D 360W - $108.

Если заменять CD-ROM на DVD-ROM, например, на ASUS E616P1 Retail - $37, остается $97, вполне хватит на процессор Pentium IV 3,0GHz FSB 800MHz [BOX], если быть немного скромнее, то можно поставить, например, Pentium IV 2,8GHz FSB 800MHz [BOX] и заменить корпус. Оптимальный вариант такой: не меняя процессор, заменить корпус ($108 – за корпус все же слишком дорого), также заменить CD-ROM на DVD и на оставшиеся средства приобрести хороший комплект “клавиатура + мышь”. Беспроводными клавиатурами и мышками увлекаться не стоит: во-первых, можно разориться на батарейках и, во-вторых, все же они не очень стабильно работают, в основном это относится к клавиатурам. На видеокарту верхнего ценового диапазона (ATI Radeon 9700, ATI Radeon 9700 PRO, ATI Radeon 9800, ATI Radeon 9800 PRO или NVIDIA GeForce FX 5700, NVIDIA GeForce FX 5800, NVIDIA GeForce FX 5900) свободных средств не хватит, можно, в принципе, заменить ATI Radeon 9600 на NVIDIA GeForce FX 5600 XT, но это всего лишь разогнанный вариант обычной FX 5600. Будет ли она лучше Radeon 9600, не ясно.





Для системы на платформе AMD при использовании материнской платы GigaByte GA-7N400ProII возможна установка процессора Athlon XP 3000+ Barton - $220, винчестера Seagate Barracuda 7200.7 объемом 120Gb и с 8Mb КЭШем, а также замена обычного CD-ROM’а на DVD/CDRW Teac 548D. Стоимость системы $856.

Компьютер в ценовой нише до $650 на базе AMD		
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА	GigaByte GA-7N400ProII	111
ПРОЦЕССОР	Athlon XP 3000+ Barton	220
КУЛЕР	GlacialTech Igloo Diamond 2100	13
ПАМЯТЬ	M.tec DDR400, 2x512Mb	154
ВИДЕОКАРТА	ATI Radeon 9600 128Mb	114
ВИНЧЕСТЕР	Seagate Barracuda 7200.7 120Gb	96
КОРПУС	InWin IW-A500 300W	64
ФЛОП И TEAC 548D		74
КЛАВИАТУРА, МЫШЬ, КОВРИК		10
ИТОГО [$]		856

Кулер Titan TTC-D5TB необходимо заменить на более мощный, например, GlacialTech Igloo Diamond 2100, шесть долларов превышения заданного лимита для суммы в $850 являются исчезающее малой величиной, это меньше одного процента цены системы.



Компьютер мечты

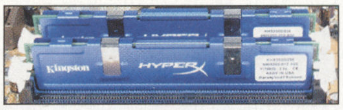
Для таких систем нет верхнего предела стоимости. Просто в качестве примера будет просчитан компьютер на платформе INTEL, процессоры AMD Athlon64 рассматривать смысла нет: в 32-разрядных приложениях они работают даже медленнее своих 32-разрядных собратьев, а 64-битных приложений и драйверов на данный момент почти нет.

Компьютер мечты		
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА	ASUS P4C800-E Deluxe i875P	194
ПРОЦЕССОР	Pentium IV 3,2GHz [BOX]	415
ПАМЯТЬ	Kingston HyperX DDR400 1024Mb (2x512Mb)	302
ВИДЕОКАРТА	ASUS 9800XT/TVD 256Mb	572
ВИНЧЕСТЕР	Hitachi 2x 250.0Gb 7200rpm 8Mb Cache SATA	602
КАРТ-РИДЕР	7-In-One Apacer Mega Steno USB2.0, ext	23
DVD±RW/±R	Sony DRU510A	213
КОРПУС	V1420DE Xaser III V1000 420W	198
ЗВУКОВАЯ КАРТА	Creative AUDIGY-2 ZS Platinum Pro Retail	238
КОЛОНКИ	Creative Inspire T7700 7.1 Black	131
КЛАВИАТУРА	Logitech Internet Navigator SE Black USB+PS/2	46
МЫШЬ	Logitech MX310 Optical USB + PS/2	31
ИТОГО [$]		$2965



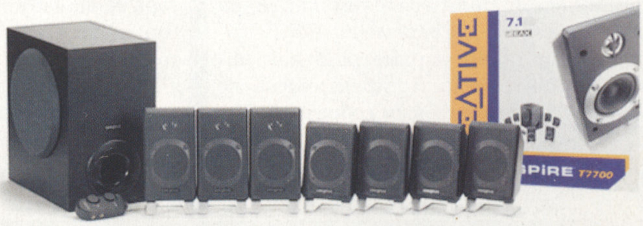


Принцип выбора комплектующих таков: самая навороченная и дорогая материнская плата от известного производителя и самый быстрый процессор. Приобретается пара модулей оперативной памяти большого объема, специально протестированных для работы на двухканальных чипсетах. Два жестких SATA диска объединяются в RAID-массив. Видеокарта также от хорошего производителя на самом быстром видеочипе. Флоппи-диск заменяется на карт-ридер, устанавливается мультиформатный пишущий DVD привод. Звуковая карта и колонки - лучшие из доступных в максимальной комплектации. Мышь и клавиатура - самые дорогие и функциональные из всего модельного ряда, также от известного производителя, мышь можно беспроводную. Мышиный коврик для компьютера за три штуки баксов вам, скорее всего, подарят забесплатно. Корпус - с мощным блоком питания, встроенной системой мониторинга и большим количеством вентиляторов для хорошего охлаждения системы, лучше, если корпус будет с прозрачной стенкой, чтобы окружающие могли видеть начинку компьютера. Даже в данной конфигурации еще есть резервы для модернизации, ибо, как известно, совершенству нет предела.



P.S. К моменту выхода журнала цены могут незначительно измениться.

H



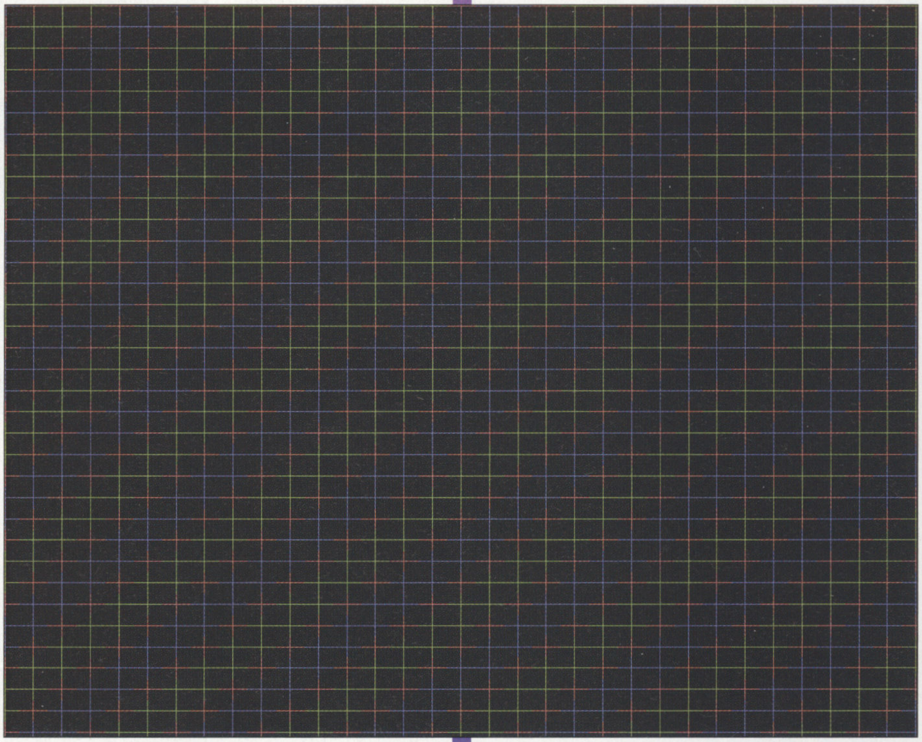
Борис ЖДАНОВ

САМЫЙ ПРАВИЛЬНЫЙ РАЗМЕР

Девяносто процентов информации человек получает в виде визуальных образов, а для персональных компьютеров средством отображения визуальной информации служит монитор. Пользователь проводит достаточно длительное время, глядя на экран, и если характеристики монитора не очень хорошие или он плохо настроен, то расплачиваться придется собственным здоровьем. Использование "некачественного" монитора грозит покраснением глаз, головными болями и, как следствие, повышенной раздражительностью и утомляемостью, а то и ухудшением остроты зрения. К тому же монитор - вещь достаточно дорогая, и заменить его не так просто, поэтому эту часть компьютера надо покупать с "дальним" прицелом.

На данный момент все мониторы производятся либо по технологии ЭЛТ (CRT, с электронно-лучевой трубкой), либо ЖК (LCD, с жидкокристаллической матрицей). В 2003 году произошло знаковое событие: ЖК-мониторов было произведено больше, чем ЭЛТ. Если еще год назад ЖК-мониторы приобретали в основном в корпоративном секторе, то теперь в эту рыночную нишу активно вторгается и домашний пользователь. При одинаковой диагонали монитора цена на ЖК-монитор в среднем на $100 больше, несмотря на это, покупка жидкокристаллического монитора предпочтительней. 15' ЖК-монитор имеет такую же площадь отображения информации, как и 17' ЭЛТ, но парадокс рынка: пользователи предпочитают приобретать хоть и морально устаревший монитор, но зато с большей диагональю. Соответственно и производители сосредоточили свои усилия на усовершенствовании 17' ЖК-мониторов. У LCD-мониторов (или панелей) имеются определенные недостатки: меньшая яркость, контрастность, инерционность матрицы, худшая цветопередача по сравнению с электронно-лучевыми трубками и меньшие углы обзора. Инерционность матрицы проявляется в виде размытых границ объектов или смазанных мелких деталей изображения, например, при прокрутке текста в Word'e. Инерционность измеряется временем отклика: чем оно меньше, тем лучше. Если посмотреть на ЖК-панель под некоторым углом, то можно заметить падение яркости изображения и искажение цветовой палитры.

Угол обзора - это сектор, при взгляде из которого на мониторе можно видеть отчетливое изображение. Если строго, то за пределами этого сектора яркость воспринимаемой пользователем картинки падает в два раза. Современные ЖК-мониторы по таким параметрам, как яркость и контрастность, практически не уступают своим лучевым собратьям. Углы обзора достигли значений 160-170 градусов по горизонтали и 130-140 градусов по вертикали. Время отклика на приличных мониторах стало меньше 16 миллисекунд, то есть если внимательно присматриваться, то некоторое размытие границ быстро движущихся объектов все-таки можно заметить, но для этого надо иметь наметанный взгляд. Еще один врожденный "дефект" ЖК-мониторов, от которого им никогда не избавиться, ибо обусловлен он технологическими особенностями производства, - это некоторое несведение лучей (если бы у LCD-мониторов были лучи, то выглядело бы это примерно так, как показано на скриншоте).



Дефектом это не является, границы графических объектов от этого не расплываются всеми цветами радуги. По остальным параметрам ЖК-мониторы превосходят "трубки". LCD-панели потребляют значительно меньше энергии, следовательно, меньше греются. Они практически безвредны для глаз, потому что из-за особенностей технологии почти не мерцают, хотя имеют более низкую частоту кадровой развертки. От них меньше электромагнитных излучений, и, по сравнению с CRT-мониторами, они имеют значительно меньшие габариты.

Допустим, принято решение приобрести ЖК-монитор. Актуальный размер на сегодня - 17', мониторы с такой диагональю, как правило, имеют стандартное разрешение 1280x1024. Еще один важный момент - ЖК-мониторы имеют одно так называемое физическое разрешение. Если физическое разрешение монитора совпадает с тем разрешением, с которым вы привыкли работать, то одна точка изображения отображается одной ячейкой матрицы монитора. То есть для данного монитора разрешение рабочего стола должно быть 1280x1024. Но что делать, если вам нужно большее или меньшее разрешение экрана? Допустим, установили размер рабочего стола Windows 1024x768, тогда монитору приходится 1024 точки растягивать до 1280 точек, этот прием называется интерполяцией. Получается, что одной физической ячейке матрицы монитора приходится отображать несколько точек изображения. Если эти несколько точек одного цвета, допустим, красного, то большой проблемы в этом нет, и ячейка монитора будет светиться красным цветом. В случае же, если одной ячейке матрицы монитора приходится отображать точки изображения разного цвета, цвет ячейки будет усредненным цветом от всех точек изображения, попавших в эту ячейку. Например, нашей ячейке нужно сразу воспроизвести цвета сразу трех точек: серой, бурой, и малиновой. Цвет ячейки будет серо-буро-малиновым. При интерполяции границы объектов размываются, цвета на границах объектов изображения искажаются. При взгляде на монитор полное впечатление, что он плохо настроен и "мылит". Невозможно читать текст, написанный размытым шрифтом. Фильм смотреть просто неприятно. Допустим, при работе с программами можно пойти на компромисс с самим собой и подстроиться под физическое разрешение монитора. Но с просмотром фильмов такой вариант не пройдет. На большинстве современных мониторов интерполяция работает прекрасно.

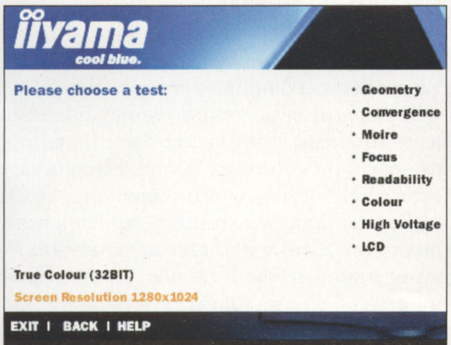
Еще один тонкий момент - "битые" пиксели. Пиксель - наименьший элемент матрицы монитора. В электронно-лучевых мониторах расстояние между пикселями называется шагом точки, при равенстве рабочего и физического разрешения одна точка изображения отображается одним пикселем. В цветных мониторах каждый пиксель состоит из трех подпикселей основных цве-

тов - красного (R), зеленого (G) и синего (B) - RGB. В современных ЖК-мониторах один подпиксель управляется одним транзистором. В матрице современного монитора содержится 1280x1024x3= 3.932.160 транзисторов, изготовить такое их количество без брака - достаточно сложная технологическая задача. Если хотя бы один транзистор будет бракованным, то соответствующий подпиксель не будет управляться, при этом он будет либо постоянно светиться каким-то одним цветом (например, синим), либо не будет светиться вообще. Информацию о количестве "битых" пикселей производители особо не афишируют. К тому же под "битым" пикселем производители понимают совокупность 3-х подпикселей, то есть если на мониторе не работает три подпикселя, входящие в один пиксель, то этот пиксель признается "битым". Если на мониторе какая-либо точка светится только одним цветом, допустим, синим, как в нашем примере, то этот пиксель не считается битым, и такой монитор обмену по гарантии не подлежит. Но, согласитесь, обидно приобрести монитор ценою под $400, у которого посередине экрана постоянно горит красная точка. Среди участников нашего теста не оказалось ни одного с "битыми" пикселями.

Нами были протестированы следующие модели мониторов: **BENQ FP 767, LG Flatron L1710S, NEC 1701, NEC 1760NX, Sony SDM HS73, Sony SDM HX73** и **Sony SDM X73.**

Конфигурация тестового стенда
CPU - Pentium IV 2,53 GHz, FSB 800, Hyper Treading - enabled
Память - KingMax 256 Mb DDR 400
Mother Board - GA-SQ800 Ultra,
HDD - Seagate Barracuda V 60GB, 7200rpm
Корпус - Noblesse Black 300Вт
Видео - Albatron Ti4280P GeForce 4 Ti 4200 128Mb, 8x
Windows XP Professional + Service Pack 1
Detonator 43.45

Для тестирования мониторов использовалась программа Iiyama monitor test (аналог популярного Nokia monitor test), которая была специально создана фирмой "Иияма" (одним из ведущих производителей мониторов) для тестирования LCD-панелей.



Iiyama monitor test

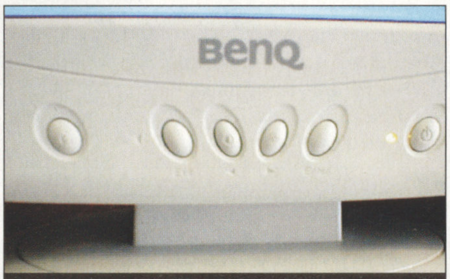
BENQ FP 767

Мультимедийный монитор, внизу под матрицей расположены две аккуратные колоночки, мощность и качество звука у них "никакие", но для офисного применения - в самый раз. Дома лучше пользоваться чем-нибудь получше, хотя



BENQ FP 767

бы китайскими пластиковыми "чебурашками" за $10. Дизайн монитора непримечательный и несколько устаревший, впечатление портят и большие кнопки, хотя расположены они удачно и нажимать их удобно.



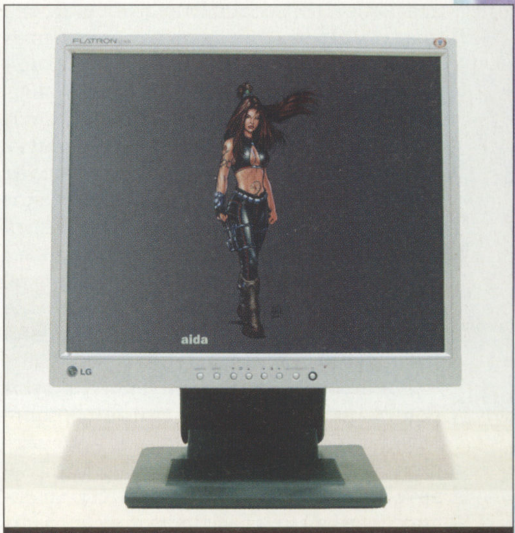
Лицевая панель BENQ FP 767

"Больным" местом большинства ЖК-мониторов является тест "муар". Дело в том, что все LCD-панели имеют невысокую частоту кадровой развертки, и в ходе этого теста по изображению пробегает мелкая, почти не заметная рябь. Сделать скриншот этого эффекта не получается, так как это особенность матрицы монитора, и передать его на статичной картинке невозможно. У данного монитора такой дефект отсутствует, что говорит о его достаточно хорошем качестве. Автонастройка у монитора работает отлично, в самом начале теста пришлось только один раз нажать на соответствующую кнопку..

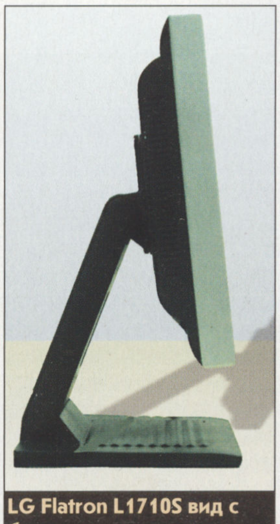
Играть в динамичные игры на этом мониторе вполне возможно, хотя время задержки несколько великовато, по субъективным ощущениям - больше заявленных 16 мс, скорее, ближе к 20. При просмотре фильма инерционность матрицы не заметна. То есть перед нами офисный мультимедийный монитор, но пригодный и для домашнего (игрового) применения. Свою цену $455, монитор оправдывает полностью. Конечно, модель не подойдет для профессиональной работы и очень требовательным пользователям, но для любителей игр, киноманов и интернетчиков - это будет удачное приобретение. Модель можно порекомендовать тем, кто впервые покупает ПК и не желает экономить на качестве и комфорте. Следует заметить, что это единственный монитор из участвующих в тесте, в характеристиках которого указан такой важный параметр, как время наработки на отказ (MTBF) - 40,000 часов.

Характеристики BENQ FP 767
Видимая область - 17" (43,2 см)
Яркость - 260 кд/м2 (максимальная - 290 кд/м2)
Контрастность - 450:1 (максимальная - 600:1)
Точка - 0,264 мм
Частота горизонтальной развертки - 81 кГц (max)
Частота вертикальной развертки - 76 Гц (max)
Время отклика - 16 мс
Глубина цвета - 16,7 млн. цветов
Соответствие стандартам - TCO'99
Угол обзора -160° по горизонтали, 160° по вертикали;
Разрешение - 1280x1024
Настройки - кнопка автоматической настройки iKey
Интерфейс - 15-пиновый коннектор D-sub
Блок питания - встроенный
Потребление энергии - 50 Вт
Размеры - 382x404x200 мм
Вес - 4,4 кг; с упаковкой - 6,4 кг
Дополнительно - встроенные стереоколонки

LG Flatron L1710S


LG Flatron L1710S

Дизайн у монитора строгий, прямоугольный, очень похож на дизайн мониторов NEC, цвет классический - серый. У монитора удачно сконструирована подставка, монитор стоит устойчиво, его можно легко повернуть и выставить в


LG Flatron L1710S вид с боку

наиболее удобное для работы положение. Матрицу монитора можно наклонять только от себя или к себе, других возможностей регулировки положения экрана не предусмотрено, но высота расположения экрана монитора на подставке хорошо подобрана и смотреть в монитор достаточно удобно.

Кнопки настройки небольшие и аккуратные, без затей, расположены в один ряд по нижнему краю матрицы, каждая кнопка подписана. Удобная настройка и навигация по меню.



Лицевая панель LG Flatron L1710S

Пункт меню "Light View" открывает целый набор предустановок яркости и контрастности для различных режимов работы: текст, фильм и фото; каждый из этих режимов имеет еще две градации для дня и для ночи, также присутствует режим пользовательской настройки. Построение меню стандартное для всех более-менее новых мониторов LG. Также предусмотрено две предустановки цветовой температуры - 9300 и 6500, при этом не хватает готового промежуточного значения, что-нибудь 7500 - 8000, которое приходится настраивать вручную. Среди доступных языков фигурирует русский. Также в пункте "Setup" находится очень важная опция - сброс всех настроек и возвращение к фабричным установкам, может помочь в том случае, если процесс настройки монитора уже зашел в тупик, а качество изображения все еще не удовлетворяет.

От просмотра кинофильмов на этом мониторе остались не самые лучшие впечатления; если тщательно присматриваться, то можно заметить некоторые артефакты, например, границы вспышек пламени при выстреле приобретают радужную оболочку. В тесте на проверку муара изображение слегка дрожит, при играх слегка размываются границы объектов, но, несмотря на это, играется на этом мониторе очень хорошо. Подводя итог, можно сказать, что это лучший монитор в тесте по соотношению цена/качество: при стоимости в $474 этот монитор одинаково хорошо подходит и для офисного, и домашнего применения, а наличие Light View и русского языка является дополнительной мотивацией для выбора именно этого монитора.

Характеристики LG Flatron L1710S
Видимая область - 17" (43,2 см)
Яркость - 250 кд/м2
Контрастность - 400:1
Точка - 0,264мм
Частота горизонтальной развертки - 30 - 80 кГц
Частота вертикальной развертки - 56 - 85 Гц
Время отклика - 20 (5 + 15) мс
Глубина цвета - 16,7 млн. цветов
Соответствие стандартам - TCO'99
Угол обзора - 140° по горизонтали, 110° по вертикали
Разрешение - 1280x1024 @ 75 Гц
Память - 16 заводских, 16 пользовательских режимов
Интерфейс - 15-пиновый коннектор D-sub
Блок питания - встроенный
Потребление энергии - 45 Вт (в режиме ожидания - 3 Вт)
Размеры - 369x425x222 мм
Вес - 6,2 кг
Дополнительно имеется возможность крепления монитора на стену

NEC 1701

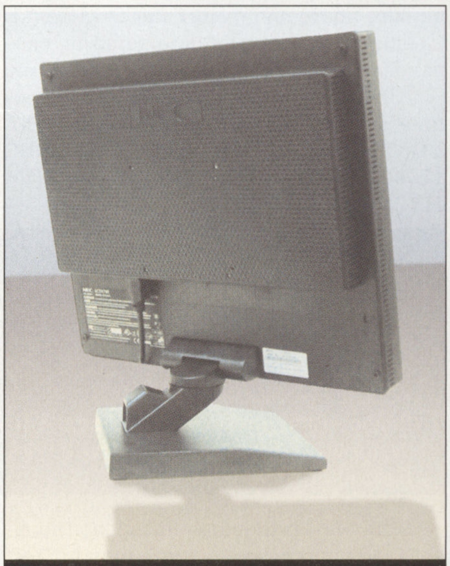
Дизайн прямоугольный, стандартный, рамка вокруг дисплея неширокая, с серой вставкой, которая визуально уменьшает размер рамки, справа внизу - узкие кнопки, попасть в них довольно сложно, но нажимаются они хорошо. Из всех кнопок реально нужна только одна, та, которая запускает автонастройку. Последняя работает хорошо, дополнительных подстроек не понадобилось. Русского языка в меню нет, зато есть возможность узнать модель монитора, его серийный номер и адрес сайта производителя.



NEC 1701

Если рабочее разрешение не соответствует физическому, то монитор выводит на экран менюшку с ненавязчивым предложением разрешение изменить. Для закрытия этой менюшки требуется совершить определенные манипуляции с кнопками на лицевой панели монитора. За подставку этот монитор заслуживает отдельного приза, помимо того, что дисплей можно наклонять от себя и к себе, его еще можно вращать на подставке. В основание подставки встроен довольно тяжелый диск, вот на этом диске весь монитор и вертится. На черном фоне отсутствует засветка рабочего поля, несмотря на достаточно большое значение яркости, что является несомненным плюсом. При играх и просмотре кинофильмов изображение смазывается достаточно сильно, и, если фильмы еще смотреть можно, то игровой процесс напрягает. При попытке запустить игру в разрешении 1280x960 и выше монитор работал с сильным смещением картинки влево или вправо. Автонастройкой данный глюк не лечился, после перезагрузки при попытке выставить в игре разрешение 1280x1024 игра висла, пришлось тестировать монитор в разрешении 1024x768.

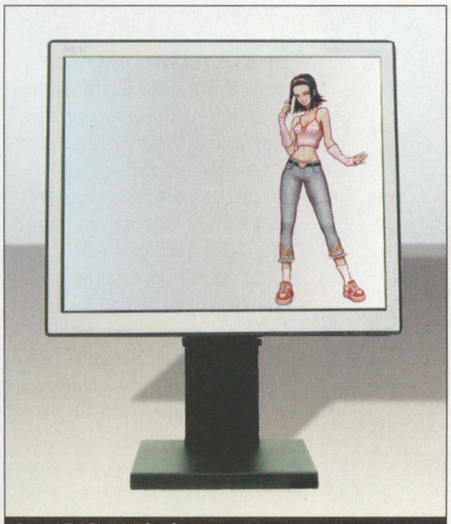
Характеристики NEC 1701
Видимая область - 17" (43,2 см)
Яркость - 260 кд/м2
Контрастность - 450:1
Точка - 0,264 мм
Частота горизонтальной развертки - 31,5 - 81,1 кГц
Частота вертикальной развертки - 56 - 75 Гц
Время отклика - 16 (4 + 12) мс
Глубина цвета - 16,7 млн. цветов
Соответствие стандартам - TCO'99
Угол обзора - 160° по горизонтали, 160° по вертикали;
Разрешение - 1280x1024 @ 60 Гц
Интерфейс - 15-пиновый коннектор D-Sub
Блок питания - встроенный
Потребление энергии - 38 Вт; в режиме ожидания - 2 Вт
Размеры - 374x383,6x196 мм
Вес - 5,3 кг
Дополнительно возможно крепление к стене


NEC 1701 вид сзади

При работе в "нестандартном" разрешении изображение почти не размыливалось. Играть на этом мониторе не понравилось, отчетливо видно достаточно сильное размытие быстро движущихся объектов, возможно, из-за работы в нестандартном разрешении. Еще одна особенность мониторов NEC: при первом включении слегка попахивает горелым, пугаться этого не надо - где-то через полчаса запах улетучивается. NEC 1701 - типичный офисный монитор, для домашнего применения подходит слабо, но если игры не являются приоритетной целью, то его можно смело рекомендовать для покупки. Достаточно высокая цена $483 обусловлена традиционно высоким качеством.

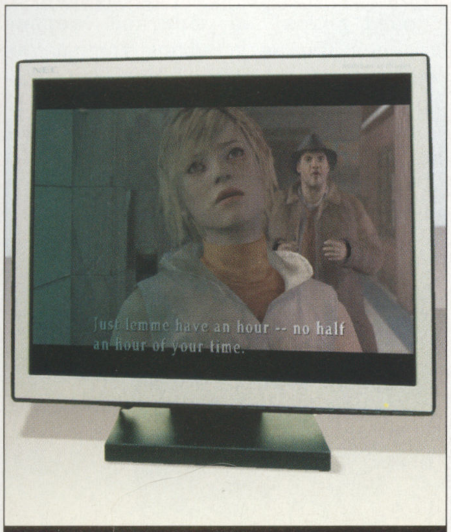
NEC 1760NX Black

Эта модель из той же серии, что и предыдущая, но занимает более высокое положение в модельном ряду. Соответственно возможностей у нее побольше и комплектация побогаче, а в остальном - почти полная копия 1701.



Nec 1760NX Black

Конструкция подставки такая же, только добавилась возможность перемещать дисплей по вертикали вверх и вниз.



Nec 1760NX Black

Расположение и дизайн кнопок такие, как у предыдущего монитора, и стандартное для всех "неков". Меню - как у предыдущей модели. У монитора имеется два входа D-SUB 15 и DVI, монитор сам определяет, каким входом он подключен к видеокарте. Сигнальные кабели в корпус не вмонтированы. В комплект поставки входит диск с драйверами и три шнура - power, DVI и аналоговый сигнальный, для подключения к разъему D-SUB 15.

При проверке геометрии изображения в верхних углах экрана на полосатом фоне картинка дрожит, это последствия муара. Данный экземпляр отличался просто образцово-показательным муаром, но, как уже говорилось, для LCD-мониторов это не страшно, если конечно не приобретать этот монитор для работы с графикой. При просмотре фильмов неприятных ощущений не возникает, а вот в игры играть некомфортно. Дисплей монитора лучше располагать строго вертикально, иначе в нижних углах экрана заметно падение контрастности. Монитор однозначно офисного применения и заслуживает похвалы, но все хорошее впечатление портят мелкие недочеты, их слишком много для монитора ценой $552. Кстати, точно такая же модель серого цвета стоит на два доллара дешевле, с чего бы это?

Sony SDM HS73



Sony SDM HS73

Продукция производства корпорации Sony всегда отличалась завидным качеством и незаурядным дизайном.

Ярким примером может служить монитор Sony SDM HS73. Цвет монитора - светло-серый. Справа, в нижней части лицевой панели, находятся подписи к кнопкам, а сами кнопки расположены на нижней стороне дисплея.

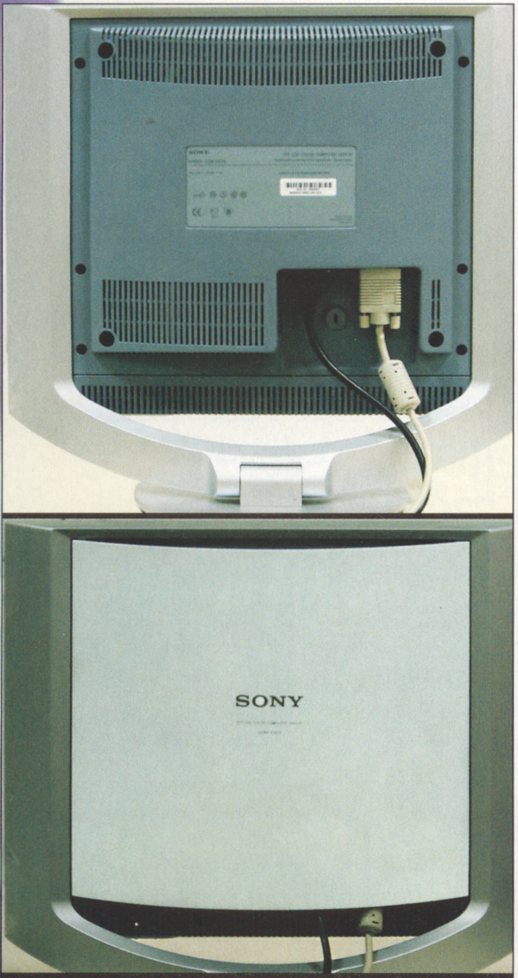
Характеристики NEC 1760NX

идимая область - 17" (43,2 см)
Яркость Типичная - 250 кд/м2
Контрастность - 350:1
Точка - 0,264 мм
Частота горизонтальной развертки - при использовании аналогового входа: 31.5 - 80 кГц; при использовании цифрового входа: 31,5 - 69 кГц
Частота вертикальной развертки - 56 - 75 Гц
Время отклика - 25 мс
Глубина цвета - 16194277 цветов
Соответствие стандартам - TCO'99
Угол обзора - 70° влево/вправо; 60° вверх/вниз
Разрешение - 1280x1024 @ 60 Гц
Интерфейс - 15-пиновый коннектор D-Sub; DVI-D
Блок питания - встроенный
Потребление энергии - 48 Вт; в режиме сбережения энергии - 2 Вт
Размеры - с подставкой: 374x383,6x196 мм, без подставки: 374 x 345,9x63,5 мм
Вес - с подставкой: 5,9 кг; без подставки: 4,7 кг; с упаковкой: 8 кг
Дополнительно возможно крепление к стене, колонки - 2x1 Вт, выход на наушники



Панель управления Sony SDM HS73

Кнопка "power" служит одновременно и индикатором работы. Помимо потрясающего дизайна, изделия Sony отличает еще и продуманность каждой мелочи, так, например, провод питания и интерфейсный кабель убираются под изящную крышку, хотя, казалось бы, чего их прятать, все равно на задней стенке их не видно, более того - провода еще и закрепляются специальным зажимом.



Sony SDM HS73 вид сзади без крышки и с крышкой

Подставка монитора выполнена из полированного алюминия, несмотря на красоту, производит впечатление весьма надежной железки, ну а о том, что на довольно увесистом основании монитор стоит, как влитой, - можно и не говорить. Этот монитор позиционируется для домашнего и офисного применения, поэтому входа DVI у него нет, только D-SUB 15. Подсветка экрана равномерная без засветок, углы обзора соответствуют заявленным. Меню простое и понятное, есть возможность выбрать русский язык.

Характеристики Sony SDM HS73

- Видимая область - 17" (43,2 см)
- Яркость - 250 кд/м2
- Контрастность - 500:1
- Точка - 0,264 мм
- Частота горизонтальной развертки - 28 - 80 кГц
- Частота вертикальной развертки - 48 - 75 Гц
- Время отклика - 20 мс
- Глубина цвета - 16,7 млн. цветов
- Соответствие стандартам - TCO'99
- Угол обзора - 160° по горизонтали, 150° по вертикали
- Разрешение - 1280x1024
- Интерфейс - 15-пиновый коннектор D-Sub
- Блок питания - встроенный
- Потребление энергии - максимальное - 34 Вт, максимальное в режиме Standby - 1 Вт
- Размеры - 44,2x40,4x21,6 см
- Вес - 5,9 кг

Iiyama тест пройден на твердую пятерку, кино монитор показывает изумительно, игры идут в полный рост, такие возможности монитору обеспечивает матрица второго поколения. Пригоден для использования и дома, и в офисе, но для офиса несколько дороговат - $592, хотя из всех "сонек" этот монитор самый дешевый. Единственный, но очень существенный недостаток - отвратительная работа автонастройки.

Sony SDM HX73

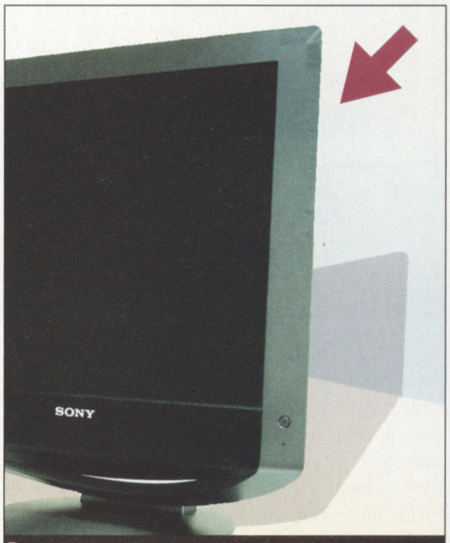


Sony SDM HX73

Повторяется история с NEC'ами: Sony SDM HX73 - старшая модель по отношению к Sony SDM HS73, вершина модельного ряда 17' мониторов Sony. Интересной особенностью данной модели является наличие большого количества преднастроек изображения для различных режимов работы: игра, фильм и компьютер. В меню настройки звука допускается отдельно настраивать высокие и низкие частоты, также можно активизировать режим "объемный звук", и, хотя мощность встроенных в монитор колонок колонок не велика, по качеству звука они заткнут за пояс любые десятидолларовые пластиковые "чебурашки".

Оригинально расположены кнопки управления монитором, они находятся справа вверху на обратной стороне дисплея. Форма у кнопок удачна для восприятия на ощупь, но навигация требует некоторого привыкания, благо подписи к ним расположены на лицевой части монитора.

Складывается впечатление, что отвратительная работа автонастройки -



Расположение кнопок управления

Характеристики Sony SDM HX73

ВЕЩЬ!

- Видимая область - 17" (43,2 см)
- Яркость - 400 кд/м2
- Контрастность - 500:1
- Точка - нет данных
- Угол обзора - 160° по горизонтали; 160° по вертикали
- Частота горизонтальной развертки - 28 - 80 кГц
- Частота вертикальной развертки - 48 - 75 Гц
- Время отклика - 16 мсек
- Глубина цвета - 16,7 млн. цветов
- Соответствие стандартам - TCO'99
- Угол обзора - 160° по горизонтали, 160° по вертикали
- Разрешение - 1280x1024
- Интерфейс - два 15-пиновых коннектора D-Sub и цифровой коннектор DVI-D
- Блок питания - встроенный
- Потребление энергии - максимальное- 50 Вт, максимальное в режиме Standby - 1 Вт
- Размеры - нет данных
- Вес - нет данных
- Дополнительно разъем для наушников, аудиовходы - 3 (input), колонки 2x3 Вт SRS WOW, четырехпортовый USB Hub


Панель управления Sony SDM HX73

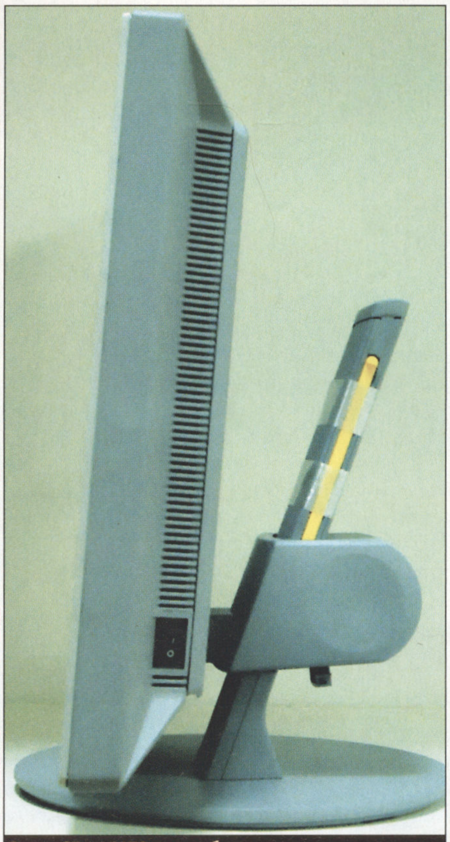
отличительная черта всех ЖК-мониторов от Sony, данный экземпляр только подтвердил подозрения. Если же не трогать автонастройку и все выставить самостоятельно, то картинку монитор выдаст на все сто. Только случайно не попадите пальцем в автонастройку - плоды трудов ваших сразу же пойдут прахом.

Пользовательские ощущения такие же, как и от предыдущего монитора, только лучше. У данного экземпляра присутствует небольшое дрожание изображения при тесте на муар, но это особенность только этого монитора. При подключении по DVI данный недостаток пропадает. Вообще можно дать рекомендацию: при наличии DVI-выхода для подключения монитора желательно пользоваться только им. Цена на эту модель составляет $696, и следует признать, что монитор стоит этих денег.

Sony SDM X73

Последний участник тестирования относится к профессиональной серии мониторов. Поэтому дизайн монитора функциональный. Монитор благородного серо-серебристого цвета, форму его можно оценить по фото. Экран может двигаться в любой плоскости, крутиться на столе вместе с подставкой, наклоняться от себя, к себе, а также может двигаться вниз-вверх по ноге-подставке.

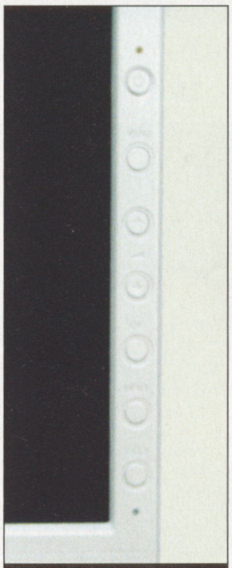
Провода прячутся под сдвижную заднюю стенку, чтобы не мешались при работе, и так же, как у предыдущих моделей, закрепляются специальным зажимом.


Sony SDM X73 вид сбоку

Кнопки на мониторе расположены вертикально вдоль правого края матрицы, рамка вокруг матрицы как раз такой ширины, чтобы только кнопки поместились.

Поскольку монитор профессиональный, он оборудован тремя входами: двумя D-SUB 15 и одним DVI, и, хотя на лицевой панели есть кнопочка Input, монитор сам понимает, на какой вход он получает сигнал. Кстати, эту возможность, если вдруг возникнет такая необходимость, можно отключить.


Sony SDM X73 вид сзади


Лицевая панель Sony SDM X73

Меню такое же, как и у других мониторов Sony, только нет регулировки объемного звука, колонки в этот монитор устанавливали явно не для озвучивания игр. Автонастройка, само собой, нормально не работает. Со всеми тестами монитор справился играючи. Не могу судить, насколько у этого монитора верна цветопередача и, следовательно, насколько он по этому параметру подходит для работы с графикой, но для работы с системами CAD/CAM он вполне подойдет, а вот для домашнего применения все же слишком дорог - $648.



Sony SDM X73

Итого

Победителей в нашем тесте три: BENQ FP 767 - самый доступный монитор для домашнего применения; LG Flatron L1710S - оптимальное соотношение цена/качество при достаточном уровне технического совершенства; Sony SDM HX73 - лучший монитор для игр и домашнего использования.

Мониторы NEC скорее предназначены для офиса, чем для дома, при использовании в офисе проявятся их сильные стороны, ну а Sony SDM X73 - выбор профессионала.

Н

CHEATS

Бумер: Сорванные башни



Для возможности вводить коды необходимо вызвать консоль, нажав одновременно лавиши Ctrl и [~]. В консоли набирайте следующие команды:

god - режим бога (повторный набор отключает режим бога)
guns - все оружие
ammo X - добавить X (вместо X набирайте любую сумму) патронов
ammo - 100 патронов

X2: The Threat



Для того, чтобы в начале игры получить стартовый капитал около 380 тысяч кредитов, нужно сделать следующее: корабль, используемый во второй миссии, потребуется только в ней, так что перед тем, как докладывать о ее выполнении, можно продать на станции его щиты и вооружение.

SpellForce - Order of Dawn

Для вызова консоли нажмите Ctrl +], теперь можно вводить использовать коды (с учетом регистра). После набора ко-



да - жмите Enter (игра запоминает все введенные коды, даже если вы ее перезагрузите):

Application:GiveMeGoods(99999) - 99999 единиц каждого ресурса
Application:SetGodMode(1) - неуязвимость
Application:SetNoManaUsage(1) - при кастинге не расходуется мана
Application:FastHeroCast(1) - ускорение кастинга героя
Application:SetBuildingFastBuildMode(1) - ускорение процесса строительства
Application:SetFigureTechTreeMode(1) - доступ ко всем юнитам
Application:SetBuildingTechTreeMode(1) - доступ ко всем зданиям

Call of Duty



Создайте в корневой папке текстовый документ (например, codcheat.txt). Зайдите в него и наберите следующее:

CoDSP.exe +set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0

Сохраните документ и переименуйте его расширение из .txt в .bat. Для запуска Call of Duty с кодами пользуйтесь этим самым codcheat.bat.

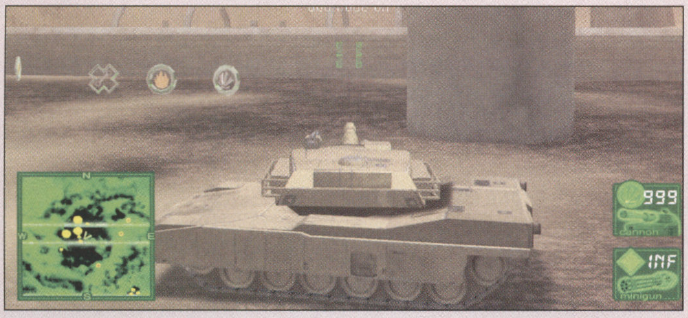
Во время игры откройте консоль (клавишей [~]) и вводите следующие коды:

god - режим бога
give health - полное восстановление здоровья
notarget - невидимость для компьютерных соперников
noclip - способность проходить сквозь стены
give all - получить все предметы и оружие
give ammo - получить полный боезапас
ufo - режим полета, для отключения наберите команду еще раз
kill - самоубийство
cmdlist - список всех консольных команд
map "название" - переход на другую карту (название карты набирается без кавычек)

Список карт:		
airfield	hurtgen	sewer
berlin	pathfinder	ship
brecourt	pavlov	stalingrad
burnville	pegasusday	tankdrivecountry
carride	pegasusnight	tankdrivetown
chateau	powcamp	trainstation
dam	railyard	training
dawnville	redsquare	truckride
factory	rocket	

Desert Thunder

Игра создана на базе Unreal Engine, а потому значительная часть свойственных этому движку кодов по-прежнему работают. Не рекомендуется использовать коды Fly и Ghost: высоко прыгать или проходить сквозь стены не получится, а управление заклинит гарантированно.



god - режим бога
loaded - по 999 единиц всех видов боеприпасов
allammo - аналогично loaded
playersonly - своеобразный аналог команды pause. Чтобы "отжать" такую паузу, наберите код еще раз
open ODTMission... - переход в другую миссию (вместо ... впишите номер миссии, от 1 до 8).

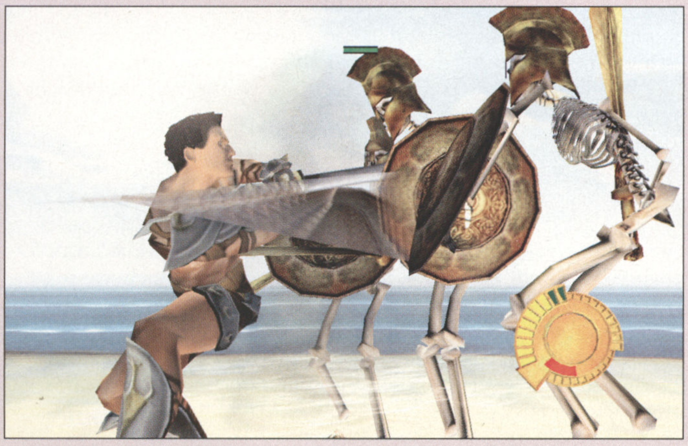
Примечание: если вы открыли, к примеру, шестую миссию, то будут доступны и пять предыдущих.

Empires: Dawn of the Modern World



Наберите во время прохождения миссии Enter (в режиме чата), после чего вводите следующие коды:
republicans - 1000 единиц золота
call buggy - 1000 единиц еды
get stoned - 1000 единиц камня
beaver - 1000 единиц дерева
daddy's credit card - по 100000 единиц каждого из типов ресурсов
noob - убирается fog of war, режим быстрой постройки зданий и объектов, полный запас ресурсов
ga salary - убрать все золото
cold shover - убрать все дерево
busted - убрать все камни
no soup for you - убрать всю еду
blue folder - с карты исчезают все ресурсы
communism - убрать все ресурсы
red bones - восстановление жизни подконтрольных юнитов
pit stop - полная заправка топливом всех самолетов
shock and awe - победа
weak like ukraine - поражение
homelan security - убрать fog of war
kung fu - режим быстрой постройки зданий и объектов

Gladiator Sword of Vengeance



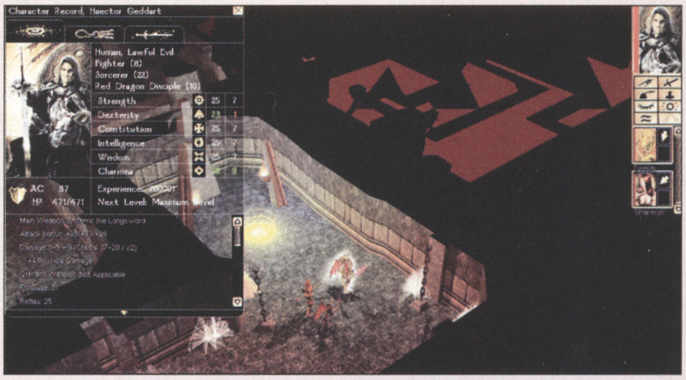
Для получения режима бога найдите в корневом каталоге игры файл settings.ini. Откройте его в текстовом редакторе и добавьте следующую строку:
instagib = 1
Другие работающие команды:
goreOverride = 1 - включить кровь
HUD = 1 - включить HUD
audio = 1 - включить звуковые эффекты
music = 1 - включить музыку
fullscreen = 1 - полноэкранный режим

Hot Wheels World Race



В главном меню наберите слово smashmouth. Если вы набрали все правильно, то услышите характерный звук. Теперь в режиме League вам доступны машины класса SuperTuned и SlingShot.

Neverwinter Nights



Нажмите [~] во время игры для вызова консоли, в последней наберите DebugMode 1 (с соблюдением регистра). Для просмотра списка доступных команд нажмите клавишу Tab.

Если после ввода команды в консоли появилось сообщение "Entered Target Mode", кликните курсором на персонаже.

Основные читы:

dm_setSTR [значение] - установить желаемое значение силы
dm_setDEX [значение] - установить желаемое значение ловкости
dm_setINT [значение] - установить желаемое значение интеллекта
dm_setWIS [значение] - установить желаемое значение мудрости
dm_setCON [значение] - установить желаемое значение телосложения
dm_setCHA [значение] - установить желаемое значение харизмы
dm_givegold [значение] - получить деньги (если не указать сумму, персонаж получит около 9 миллионов)
dm_god - неуязвимость
dm_heal - восстановление хитпоинтов
dm_givelevel [значение] - получить уровень (если не указать значение, персонаж получит достаточно экспы для максимального уровня)
dm_mylittlepony - персонаж получает игрушечную лошадку
dm_cowsfromhell - самое страшное заклинание всех времен и народов (самонаводящиеся коровы)

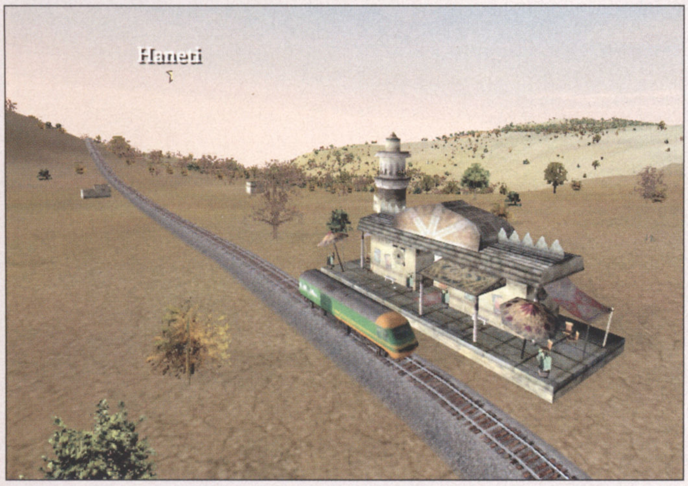
Телепортация: после ввода в консоли DebugMode 1 подведите курсор к любому месту и щелкните на нем, предварительно зажав серый "плюс".

Мгновенная смерть: после ввода в консоли DebugMode 1 подведите курсор к противнику и нажмите Y. Также работает на дверях, сундуках и прочих уничтожаемых предметах, включая сопартийцев и самого протагониста.

Чтобы использовать модифицированного персонажа в других модулях, убедитесь, что в файле nwnplayer.ini присутствуют строки:

Single Player Enforce Legal Characters=0
Single Player ItemLevelRestrictions=0
При необходимости исправьте единицы на нули.

Railroad Tycoon 3



Во время игры зайдите в меню кодов (клавиша [.], в русской раскладке [ю]) и набирайте следующие коды:

we have a winner - победа
we have a winner Gold - победа с золотой медалью
we have a winner Silver - победа с серебряной медалью
we have a winner Bronze - победа с золотой медалью
all is lost - поражение
big dog - игрок получает 10 миллионов
fat cat - игрок получает миллион
bailout - компания получает 10 миллионов
subsidy - компания получает миллион
passport - доступ ко всей территории
go go go - скорость поездов удваивается
oops - все поезда ломаются
trains are in my blood - доступны все типы поездов
double shift - удваивается скорость отгрузки
safety first - неуязвимые поезда
upgrade - локомотивы и вагоны модернизируются до HST 125

Silent Hill 3

Silencer



Где: Construction Site

Как добыть: камера будет настойчиво показывать стену, часть которой немного отличается по цвету от основной кладки. Те, кто играл в Silent Hill 2, наверняка догадались, что здесь нужна старая добрая грубая сила. Ударьте несколько раз эту часть стены (обломком трубы, катаной или булавой) и вы увидите, что здесь был кто-то замурован. Кроме того, вы найдете глушитель, который можно использовать вместе с пистолетом и Uzi. Тепрь монстры не будут сбегаться со всей округи на звуки выстрелов. Среди фанатов бытует весьма правдоподобная версия, что замурованный - Солид Снейк, заодно это объясняет, откуда взялся глушитель.

Gold and Silver Pipes



Где: Sewers

Как добыть: этот секрет вы сможете открыть только при повторном прохождении игры в режиме Extra Game. В той комнате, где нужно будет бросить фен в воду, встаньте у границы воды и нажмите левую кнопку мышки. Хетер предложит бросить в воду стальную трубу. Согласитесь (при этом Хетер не должна держать трубу в руках). Появится фея и задаст три вопроса. Если ответите правильно (нет, нет, да), получите золотую и серебряную трубу. По количеству повреждений наносимых монстрам они ничем не отличаются от обычной трубы, зато блестят.

Секретное оружие

Beam Saber

Где: Mall corridor

Как добыть: если вы предпочитали убивать монстров оружием ближнего боя, то при повторном прохождении сможете найти лазерный меч. Он лежит в том коридоре, где вы в первый раз столкнетесь с безголовым (это такой сиреневый глазик на ножках). Отличное оружие ближнего боя, единственный недостаток: если монстрам удалось вас ударить - меч выключается и его снова придется активировать.

Flamethrower

Где: Mall, Helen's Bakery

Как добыть: если вы при первом прохождении вы положили большую часть монстров из огнестрельного оружия, то при повторном прохождении сможете найти огнемет. Он лежит на прилавке в Helen's Bakery. Горючая смесь в нем никогда не кончается, поэтому не бойтесь использовать его по полной.

Примечание: После прохождение игры вам будет выставлен рейтинг. Если вы наберете десяток звездочек, то получите одновременно лазерный меч и огнемет, более того, они будут в два раза сильнее. Но для этого вам нужно будет играть на сложности hard или extreme, сложность загадок также должна быть hard, игру вы должны закончить менее чем за 2 часа 40 минут, убивать боссов как можно быстрее и сохраниться при этом не более двух раз.

Unlimited Submachine Gun

Где: Alley

Как добыть: убейте финального босса оружием ближнего боя. Лучше всего это у вас получится сделать катаной или булавой. Вы можете стрелять в босса, но финальный удар должен быть нанесен холодным оружием. При повторном прохождении, в самом начале игры, когда Хетер выберется из туалета через окно, пройдите налево. Пистолет-пулемет валяется в куче коробок и мусора. Отличное оружие против любого противника.

Heather Beam

Где: появляется в инвентаре

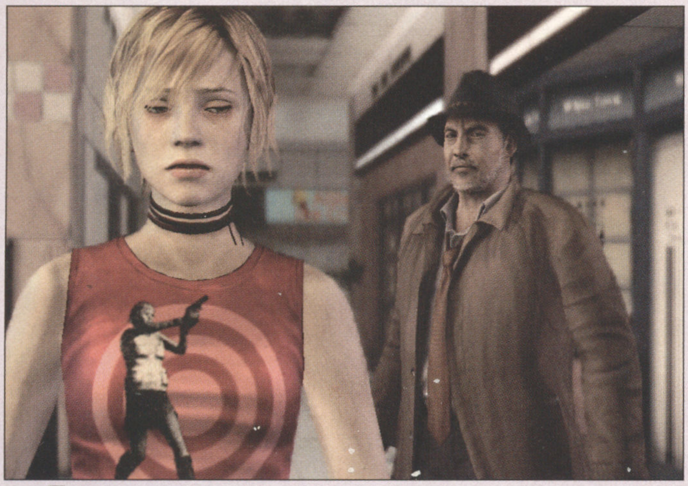
Как добыть: нужно убить 333 монстра. За одну игру у вас это никак не получится, нужно будет пройти Silent Hill 3 минимум два раза. Пользоваться Heather Beam несложно. Выберите его в инвентаре, не берите в руки оружие и атакуйте врагов самонаводящимися ракетами или файрболлами.

Sexy Beam

Где: появляется в инвентаре

Как добыть: после того как вы получите Heather Beam, наденьте на Хетер Transform Costume (пароль, для того чтобы открыть его: Princess Heart). Ракеты станут наносить больше повреждений, но, главное, теперь Хетер сможет пускать из глаз лучи. Это оружие вам понадобится, чтобы открыть секретную концовку игры.

Костюмы



После того как вы пройдете игру, появится новая опция - Extra Costumes. Выберите ее, введите пароль и получите для Хетер новый наряд (все костюмы появляются у нее в инвентаре).

Список паролей:

01_03_08_11_12	HappyBirthDay	PutHere2FeelJoy
badical	I_Love_You	SH3_Wrestlarn
BlueRobbieWin	iaml33t	ShogyouMujou
cockadooodledoo	IGN_pickleboy	Shut_your_mouth
EGMpretaporter	IwannabeaGJ	sLmLdGhSmKfBfH
extra_thumbs	LightToFuture	Suspense
Gameinformer	MATADOR	TOUCH_MY_HEART
GangsterGirl	PrincessHeart	
GMRownzjoo	ProTip	

Возможные финалы игры



Normal

Нормальную концовку вы получите и без нашей помощи. Просто пройдите игру один раз.

Possessed

Если вы один раз уже закончили игру, то при повторном прохождении можете попытаться получить альтернативный финал. За убийство каждого монстра (включая боссов) дают 10 очков, за каждый пункт наносимых вам повреждений начисляется 1 очко. А за то, что в кабинке для исповедания вы выберете ответ "I forgive you", вам добавят целую тысячу. В конце игры очки суммируются и, если их наберется 4000 или больше, то вы получите второй финал игры. Очень невеселый финал.

Revenge

Для того чтобы получить эту концовку у вас должен быть Heather Beam. То есть игру вы начнете уже в третий раз. Используя Heather Beam или Sexy Beam, убейте 30 монстров до того как дойдете к Daisy Villa Apartments. Уберите все оружие и входите. Увидите пародийную концовку, она стоит того чтобы пройти игру три раза.

Star Wars: Knights of the Old Republic



В каталоге с игрой найдите файл swkotor.ini. Откройте его любым текстовым редактором.

Найдите надпись:

[Game Options]

После нее добавьте строку

EnableCheats=1

Теперь сохранитесь и начните игру. Вызовите консоль клавишей [']. Вводите коды (числовое значение от 0 до 999 вводите без скобок):

heal - восстановить здоровье

setcomputeruse (число) - выставить персонажу показатель умения Computer Use

setdemolitions (число) - выставить персонажу показатель умения Demolitions

setstealth (число) - выставить персонажу показатель умения Stealth

setawareness (число) - выставить персонажу показатель умения Awareness

setpersuade (число) - выставить персонажу показатель умения Persuade

setrepair (число) - выставить персонажу показатель умения Repair

setsecurity (число) - выставить персонажу показатель умения Security

setstrength (число) - выставить персонажу показатель Strength

setdexterity (число) - выставить персонажу показатель Dexterity

setconstitution (число) - выставить персонажу показатель Constitution

setintelligence (число) - выставить персонажу показатель Intelligence

setwisdom (число) - выставить персонажу показатель Wisdom

setcharisma (число) - выставить персонажу показатель Charisma

addexp (число) - добавить персонажу очков опыта

invulnerability - включить/выключить режим неуязвимости для персонажа и всех членов его партии

restartminigame - начать заново мини-игру (карты, гонки на свупах)

addlightside (число) - добавить персонажу очки Светлой стороны

adddarkside (число) - добавить персонажу очки Темной стороны

revealmap - открыть всю миникарту текущего района

givecredits (число) - добавить персонажу денег

giveitem (название) - дать персонажу указанный предмет

givemed - дать персонажу медпакет

giverepair - дать персонажу детали для ремонта

givecomspikes - дать персонажу

givesitharmor - дать персонажу броню Ситов (самую первую, а не усовершенствованную красного цвета)

infiniteuses - все предметы, у которых было ограничено количество применений, можно теперь использовать бесконечно

whereami - показать координаты местонахождения игрока

addlevel (число) - добавить персонажу уровни опытности

XIII



Во время игры нажмите F2. Введите в открывшемся окне коды:

healme # - добавить здоровье (где # - число от 1 до 100)

maxammo - максимальный боекомплект ко всему имеющемуся оружию

suicide - покончить жизнь самоубийством и вернуться в основное меню

quit - сразу выйти в Windows, минуя основное меню

Armed and Dangerous

Зайдите в специальное меню читов, наберите в нем DAJIGSUP. Вам будет доступен полный список кодов, кроме того, вы сможете перейти на любой уровень и просмотреть любой ролик.

Также вы можете набрать любой из кодов вручную:

WAAAAAAH - перевернутый экран

AMATINEE - возможность просмотреть все ролики

MISSIONS - возможность перейти на любой уровень

PRAYTOME - режим бога

SHIELDME - невидимость

NDMRBLTS - бесконечный боезапас

SHOESIZE - большие ноги

EATGRENZ - большие головы

VERYHIIQ - большие руки

AMBULNCE - полный запас здоровья

SHOOTMOR - полный боезапас



Deus Ex 2: Invisible War

Зайдите в каталог с игрой, там найдите папку System, а в ней - файл default.ini. Снимите с него атрибут Read Only (вызов соответствующего меню - правым щелчком мыши). Отредактируйте его в любом текстовом редакторе.

Имитация режима бога: найдите в файле default.ini параграф:



[Difficulty]

;Player Damage multiplier - damage player takes from AIs

Difficulty_Player_Damage_Easy__d=1.0

Difficulty_Player_Damage_Normal__d=1.0

Difficulty_Player_Damage_Hard__d=1.25

Difficulty_Player_Damage_Real__d=1.75

Замените все числовые значения на 0.0. Теперь враги не смогут наносить вам ранения.

Режим супер态оружия: поднимитесь чуть выше по тексту относительно предыдущего параграфа и найдите:

[Difficulty]

;AI Damage multiplier - damage AIs take from player

Difficulty_AI_Damage_Easy__d=1.25

Difficulty_AI_Damage_Normal__d=1.0

Difficulty_AI_Damage_Hard__d=0.75

Difficulty_AI_Damage_Real__d=1.5

Замените все числовые значения следующим образом:

Difficulty_AI_Damage_Easy__d=4.25

Difficulty_AI_Damage_Normal__d=4.0

Difficulty_AI_Damage_Hard__d=4.75

Difficulty_AI_Damage_Real__d=4.5

Примечание: не ставьте более высоких значений, это приводит к сбоям в работе игры

Disciples II: Rise of the Elves

В основном экране игры нажмите Enter и вводите следующие читы:

MONEYFORNOTHING - получить деньги и ресурсы

BORNTORUN - восстановить запас очков движения

HELP! - восстановить запас здоровья

WEARETHECHAMPIONS - выиграть миссию

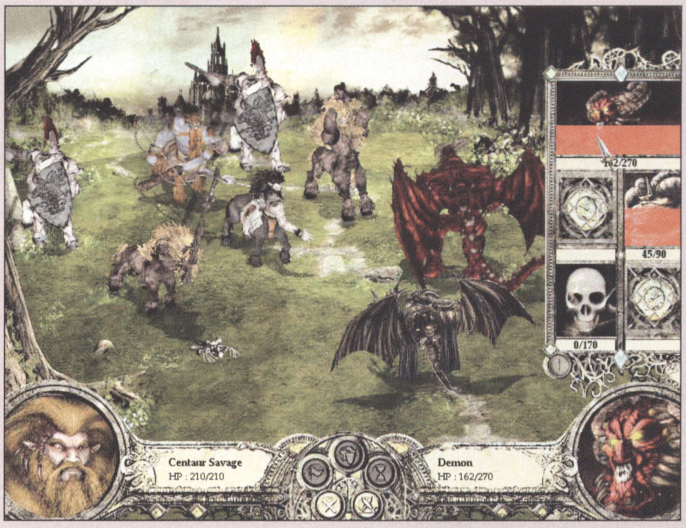
LOSER - проиграть миссию

STAIRWAYTOHEAVEN - герои получают новый уровень

HERECOMESTHESUN - показать всю карту

PAINTITBLACK - скрыть всю карту

LIFEISACARNIVAL - оживить убитых



ALLALONGTHEWATCHTOWER - посмотреть гарнизоны вражеских городов
ANOTHERBRICKINTHEWALL - позволяет строить новые апгрейды за один и тот же ход
GIVEPEACEACHANCE - заключить перемирие со всеми оппонентами
BADTOTHEBONE - перейти в состояние войны со всеми оппонентами
COMETOGETHER - заключить альянс со всеми оппонентами
JUMP - партии получают экспу
INVISIBLETOUCH - компьютерные противники вас игнорируют
LETSDOTHETIMEWARPAGAIN - перейти к следующему "событийному" дню.

Hidden & Dangerous 2



Нажмите на клавишу [~] для вызова консоли и вводите коды:
happyammo 1 - включить бесконечные патроны
happyammo 0 - выключить бесконечные патроны
heal # - здоровье # (1-100)
kill - умереть
giveitem # - получить предмет

Lords of the EverQuest

Список предметов:		
AQUALUNG	DYNAMITE	MOSIN
ARISAKA	ENFIELD	MP40
ARISAKAOPT	EXPLOSIVESBAG	MP44
BACKPACKGB1	GARAND	PANZERFAUST
BACKPACKGB2	GRENADE36	PARABELLUM
BACKPACKGB3	GRENADE69	PPS
BACKPACKGER	GRENADEGER	SHOTGUN
BACKPACKRUS	GRENADEJAP	SPAGIN
BAR	K98	SPRINGFIELD
BAZOOKA	K98OPT	SPRINGFIELDOPT
BINOCULARS	KNIFEGER	STENGUN
BRENGUN	KNIFESAS	STENGUNSIL
CAMERA	LEE	TAISHO
CARBINE	LEEOPT	TANKMINE
CLUMMYBOMB	MAGNETICMINE	THOMPSON
COLT	MEDIKIT	TOKAREV
DEGTYAREV	MEDIKITBIG	WIRECUTTER
DELISLE	MINE	ZB26

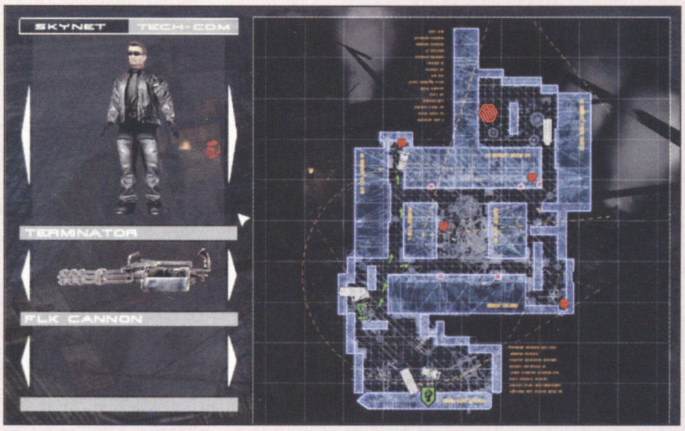
Запустите игру и вызовите консоль (клавиша [`])
Набрав код AllIsRevealed, вы получаете доступ ко всем миссиям кампаний. Остальные коды работают по ходу миссий:
IAmTheOne - выиграть
IAmNotTheOne - проиграть
KingMe - повышение уровня персонажа на единицу
LayOnHands - вылечить всех юнитов
LetThemEatCake - поднять на уровень юнитов
LevelLord - повышение уровня персонажа на единицу
ManaBoost - максимальное значение маны у юнита
ManaKing - мана юнита никогда не истощается
MaxKnight - поднять уровень рыцарей на единицу
Omniscience - убрать туман войны
PowerBurst - поднять уровень юнитов на единицу
SirKnight - поднять уровень рыцарей на единицу
StaminaBoost - максимальное значение выносливости для выбранного юнита



StaminaKing - выносливость юнита никогда не истощается
SuperShopper - получить все апгрейды

Terminator War of The Machines

Полусекретный персонаж - железный Арнольд: начните игру (можно в режиме Single Player, можно в Multiplayer), загрузите карту и выберите любую сторону. Приступайте к уничтожению противника. Наберите наибольший рейтинг



(high score) в бою на данный момент. Как только вас убьют и вы перейдете на экран неспавна, выберите сторону Tech-Com и перебирайте доступных персонажей, пока не наткнетесь на Арнольда в кожаном прикиде (как в фильме). Теперь вы можете выбрать его и играть за него, но только на стороне Tech-Com.

Turok Evolution



Команды вводятся в меню "Cheats":
MADMAN - бесконечный боезапас
SELLOUT - выбор уровня
SLLEWGH - невидимость
HEID - большие головы
TEXAS - все оружие (из доступного на уровне)
HUNTER - демо-ролик
EMERPUS - неуязвимость
FMNFB - открыть все
ZOO - режим "зоопарка"

Urban Freestyle Soccer



Коды вводятся в меню "Extras/Secrets":
A11T3AM5 - получить доступ ко всем командам
Z26BEXW8 - поиграть в микрофутбол
WIMP A.I - ослабить оппонентов
SPEEDY01 - бесконечное "турбо"
MAXSKILL - увеличить мастерство до максимума
GM2OPEN8 - открыть все режимы игры
5Y104D9A - открыть команду "StreetBallers"
E06J3CT5 - получить новые объекты

Н

LIGHTHOUSE

Илья ПОЛЯКОВ

Шестеренки красоты

★ Жанр Adventure ★ Издатель Sierra ★ Разработчик Sierra ★ Дата выхода 1995

Мистоиды вымирают. Пучат глазки, выползают на каменистый, выщербленный ветрами новомодных веяний и технологий, неприветливый берег и, хватая жабрами жаркий самум, умирают в страшных корчах. Иногда на пляже можно увидеть небольшие группки вооруженных граблями квестеров. Они ищут не слишком подпорченные временем и песком трупики былых монстров, дабы наделать их них чучела и пугать молодую поросль. А иногда искатели натыкаются на уютные хижины, полные мягкого тепла и серебристого света. В них живут те, кто не погиб, не исчез, не был съеден 3D-акселераторами и не был погребен под многочисленными культовыми лицензиями и марками. Игры с бессмертной душой внутри. Такие, как Lighthouse.

О, у "Маяка" была душа! Непринужденно сотканная из сюжетных паутинок воздушная субстанция медленно обволакивала счастливого игрока, увлекая его на удивительный и кажущийся нескончаемым путь. Как всегда, начавшаяся с обыденного телефонного звонка история, перевоплощалась в Нечто Незабываемое. Герой, волею случая (а точнее, чудодейственной межпространственной аномалии), попадает в иной мир, где обязан выручить из лап Темного Существа (негодяй так и зовется - Dark Being) незадачливого ученого и его малютку-дочь. Благо, в личном доме похищенного имеется ведущий в неизвестность портал собственного изготовления. В иной мир. В измерение, обряженное в вечную осень, полную городов из стали и камня, механических птиц и затейливых ступенек. Ах, ну что может выжать моя косноязычность для тебя, о ищущий сказаний о былом читатель? Только спешно поведать, как это было. Суетно, торопясь ухватить ускользающие прочь от противной и скучной клавиатуры яркие воспоминания. То был шок вступившего в новые земли исследователя, неясное ожидание чего-то невероятного. Стандартный "я-люблю-Myst" интерфейс, статичные картинки, привычный кармашек для предметов - все это отступало на второй план, и начиналось чудо. В уходящей в небо башне обнаруживался подвал с жюльверновской (клянусь, как у индуса Немо) подводной лодкой, а наверху, на чердаке, имелся заводной самолет, созданный гением покойного изобретателя, чей труп мирно сидел этажом ниже. А как трогательно катилась полуразложившаяся черепушка с потрепанного камзола, если неосторожный курсор случайно (или, ха-ха, не случайно) щелкал мертвеца по лысине.



Мда. Кстати, убила господина не старость, а голод и жажда. Из комнаты его не выпускал лично им сотворенный безумный крылатый робот. И приходилось думать, как с горластым сладить, закрывая на изящный ключ золоченые решетки на окнах, швырять в клювоголового камешки, искать путь. И неизменно находить его.



А так мы чиним порталы. Для слесарей предела нет



Dark Being. 1996 год - Холст и масло. Подлинник, зуб даю

А какие задачки подбрасывала игра! Гимн механике. Гимн геометрии. Не книжной и безразличной, но живой и яркой, пульсирующей и столь привлекательной в своей логичности. Она была идеальным борцом с ленью, совершенным соперником заплывшего студнем самоуверенности головного мозга. Являлась сущностью, квинтэссенцией этого грандиозного квеста и стержнем не обыденных декораций, но кристально убедительной атмосферы. Нагло не открывающийся сейф, спрятанный за книжными полками; долгая беготня по гигантскому мегаполису в поисках минизаводика для отливки огромного пушечного ядра, дабы немного поработать канониром; сбив Мерзкое Чудовище (выманив монстра на открытое пространство предварительно пойманной рыбой - кажется, это была форель) в бездонную глубину океана, обливаясь потом в душном батискафе, нырять в остов затонувшего корабля и искать таинственный артефакт, наугад роясь неуклюжим щупом в трухлявых обломках. Беседовать с получеловеком-полумашиной - фактически еще ребенком, единственным разумным обитателем белокаменного города. Девочку можно было ненароком обидеть, можно было порадовать, подарив красивую ракушку с пляжа. А потом уйти, понимая, что помочь удивительному созданию нельзя. А этот Вулкан, родной дом Dark Being, и жуткое проклятие всех любителей поломать голову. Сколько часов я провел, катаясь в одноместном минипоезде по его дебрям, - искал выход из лабиринтов и однажды, разбив свою чертову вагонетку вдребезги, остался там навсегда. О чем, впрочем, совсем не жалею.

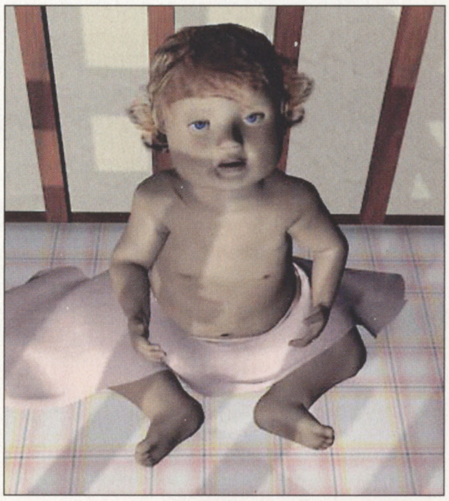


Собственно Великий Ученый. Придется освобождать

1995 год. Мысли полудохлыми пчелами роятся в пустой голове, в животе злобно урчит голод, домашнее задание по внушающей ментальный хоррор арифметике не сделано, а за окном поднимается злая февральская метель. На часах - полночь, но родителей нет дома, так что можно попробовать еще раз. Еще раз. Еще очень много раз.



Птичка механическая. Не путать с кукушкой - чревато





DOOM для девочек

Кукла "Одень десантника".
Тираж: 65 тыс. экземпляров
Для детей от 3.5 лет,
Изготовлено из переработанных
экологически чистых инопланетян.
Даниил Кузьмичев спецом для **Zzone**

Старшина СТЕПАНОВ

Call of Duty: Press Fire to skip?

За Ивана!

Честно говоря, игра, о которой мы здесь говорим, может поставить в тупик любого, хотя бы немного знакомого с военной историей, человека. При загрузке первой миссии за "наших" можно было ожидать каких-то неточностей, заурядных проколов в описании тех реалий, что были на Восточном фронте, и приевшихся, в общем-то, стереотипов. Но только не это. Взяв за историческую основу для первых двух миссий "выдающийся" в своем роде фильм Жан Жака Анно "Враг у ворот", разработчики практически один в один перенесли с экрана всю глубину откровенной выдумки и вранья, которую французский режиссер представил в своей ленте. Почему это произошло? Возможно, потому что никуда не делась та идеологическая установка для западных художников, так или иначе затрагивающих тему Второй мировой войны, что ее выиграли англо-американские войска, а вовсе не Красная Армия. По этим установкам главным героем войны, сломавшим немецкую военную машину, был private Ryan, а вовсе не наш рядовой пехотный Ваня. И хотя обычное сопоставление исторических фактов говорит об обратном, но от идеологии никуда не деться, и разработчикам приходится сознательно принижать роль советского солдата, дабы на фоне его заслуг у потребляющей аудитории не сложилось какое-то иное мнение. Если раньше Восточного фронта в этом представлении как бы и не было вовсе, то теперь, когда тема высадки в Нормандии и все, более-менее значимые события на фронте Западном объезжены вдоль и поперек, и разработчики берутся за нас, то результат получается даже хуже. Честное слово, уж лучше бы снова штурмовать Омаха бич с его несуществующими бетонными дотами, чем видеть то, что сотворили со Сталинградом.





"Враг у ворот" - Наших выгружают из вагонов

Так как основу для первых двух миссий советской кампании разработчики Call of Duty взяли один в один из фильма "Враг у ворот", то и мы обратимся к этому "первоисточнику". В своей картине Жан Жак Анно повествует о советском снайпере Василии Зайцеве, вполне реальном человеке, в отличие, скажем, от пресловутого Райана. Кстати, совсем несложно найти мемуары знаменитого снайпера, чтобы убедиться в том, что в фильме нет практически ни одного совпадения с реальными событиями, которые так хорошо отражены в его книге "За Волгой земли для нас не было. Записки снайпера". В то время как кинovоплощение будущего снайпера высаживают из запертых (!) вагонов, словно скот, реальный Зайцев вместе со своим подразделением проходит трехдневные тренировки по боям в городских условиях: обучается правильно передвигаться, действовать штыком, ножом и лопатой, метает отечественные гранаты и учится ловить вражеские.



В фильме же, как и в игре, толпу невооруженных, запуганных новобранцев сажают на баржи под охраной злобных комиссаров и везут на правый берег, на передовую.

В реальности батальон Зайцева переправился через Волгу ночью, когда перевозки велись наиболее активно, чтобы избежать ненужных потерь. Вот строки из книги участника тех событий:

"Появился катер, к нему была причалена баржа. Ее высокие борта изрядно побиты осколками. Погрузка прошла быстро, в полной тишине. Изготовили к бою станковые пулеметы. На середине баржи штабелями сложили ящики с боеприпасами. Старшина Бабаев грузил в трюмы, прямо в воду, ящики с американской тушенкой - "второй фронт".



Тот самый снайпер Зайцев

С приближением противника к берегу Волги те пристани ("Краснооктябрьские"), которые попадали под прицельный огонь немцев, действовали лишь частично и по ночам. Основной же поток перенаправлялся на другие, менее опасные причалы. Обстановка, разумеется, вынуждала идти на риск, и потери на переправах были большими, но вот такой массовой дневной переправы, да еще и невооруженных новобранцев быть, разумеется, не могло.

Следующий аттракцион, который показывает французский режиссер, а вслед за ним и американские разработчики, более похож на какие-то идиотские спортивные соревнования среди сбежавших из психбольницы, чем на реальность. Это я об атаке безоружных новобранцев полосы укреплений немцев по свистку вооруженных комиссаров. Такого не было даже в штрафных батальонах, и очень сложно подобрать нужное и цензурное определение тому фрагменту



Call of Duty - Наших выгружают из десантного бота





сражения под Сталинградом. Наших дедов, которые выиграли ту войну, показывают скопищем безмозглых идиотов, которых ведут на убой злобные комиссары. Да, наши командиры во время войны, особенно в первой ее половине, были слабы в тактике и частенько посылали пехотные части в лобовые атаки, но то, что показали западные "творцы", переходит всякие границы художественной метафоры, и иначе, как сознательным унижением, это назвать просто нельзя. Практически нас изображают какими-то неполноценными дикарями, что более соответствовало бы расовой теории нацистов в трактовке Геббельса.

Поэтому даже как-то сложно сравнивать подобное с нюансами исторического реализма. Не было оружия? Это в Сталинграде, где не было постоянной линии фронта и один и тот же дом, как огневая точка с запасом боеприпасов, мог переходить из рук в руки несколько раз в день? Это там, где высокие потери среди воюющих сторон даже по примитивной статистике с избытком перераспределяли "лишнее" оружие среди живых? Тот же Зайцев в своей книге вспоминает, что бойцы перед очередным рейдом старались забивать противогазные сумки и карманы гранатами и дополнительной амуницией. То есть было, чем забивать.

Очень быстро основными подразделениями, действовавшими в городских условиях, стали небольшие, хорошо вооруженные штурмовые группы. Разумеется, изменилась и тактика ведения боя. Как вы понимаете, под это определение тот забег по свистку на пулеметы никоим образом не подходит. Можно сказать, что тем комиссарам (институт которых был упразднен в октябре 1942 года, кстати), которые бы практиковали подобные "забеги" невооруженных новичков, самим светил трибунал.

На фоне такого показа боев в Сталинграде уже даже как-то неудобно упоминать разного рода технические "мелочи", вроде наличия у немцев в 1942 году автомата MP44 (само название которого намекает, в каком году это оружие могло появиться). В знаменитом доме Павлова, который надо захватить и удерживать минут 15-20 до прибытия основных сил (в реальности, как вы понимаете, было совсем по-другому), приходится отражать атаку экранированных по образцу 1943-го года немецких танков T-IV, которые надо уничтожать из противотанкового ружья, способного пробить максимум миллиметров 20-25 брони. Тот танк, который уничтожается за четыре попадания, был бы в реальности не по зубам.

Про сам "дом Павлова" можно сказать, что отделение сержанта заняло его 20 сентября, а затем туда прибыло подкрепление: пулеметный взвод (семь человек с одним станковым пулеметом), группа бронебойщиков (6 человек с тремя ПТР), четверо минометчиков с двумя 50-мм минометами и три автоматчика. Гарнизон дома взаимодействовал с огневыми средствами опорных пунктов в соседнем "доме Заболотного" и в здании мельницы, и, по словам В.И. Чуйкова, "эта небольшая группа, обороняя один дом, уничтожила вражеских солдат больше, чем гитлеровцы потеряли при взятии Парижа". В подвале дома была оборудована даже Ленинская комната, снабженная литературой и настольными играми.

Совершенной дуростью представляется посылка "живца", дабы выявить вражеских снайперов. Чтобы выманить снайпера на выстрел, было достаточное количество способов, включая самый банальный и простой - выставление над бруствером каски. К тому же после того, как первый же стрелок погибал в снайперской дуэли, ни один его коллега в этом месте в принципе не ловился на крючок и не открывал свою позицию, пока не был обнаружен убийца. В игре же на один и тот же трюк попадаются несколько "снайперов" подряд.

Что-то странное творится с винтовкой Мосина, которая превратилась в винтовку Нагана, что есть неправда, потому что винтовка Нагана, внешне похожая на винтовку Мосина, проиграла конкурс в 1883 году и на вооружение в российскую, а потом и советскую армию попасть не могла. Почему-то патроны от этой винтовки не подходят к однотипной, но только вооруженной оптическим прицелом.

Еще одно недоумение приходит в финальной миссии взятия рейхстага. За сколько минут вы управились? Немцев много там встретили? Наверное, не больше взвода. В окружающих домах тоже что-то не густо, правда? Да и само здание рейхстага как-то совсем не напоминает реальное здание имперского парламента. А в 1945-м практически каждый берлинский дом защищал гарнизон, зачастую силой до роты и даже до батальона. Многие здания, бомбоубежища, казематы были связаны между собой подземными ходами, по которым противник мог из одного квартала выходить в другой и появляться в тылу наших войск.

Только в боях за рейхстаг было убито и ранено более 2 тыс. немецких солдат и офицеров, захвачено 2604 пленных, 15 танков и штурмовых орудий, 1800 винтовок и автоматов, 59 орудий.

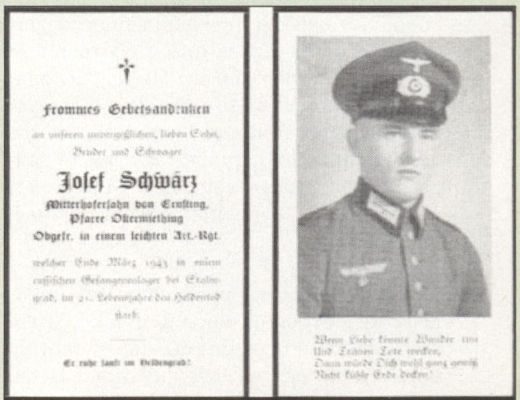
Как все это соотносится с той карикатурой, которую показали в Call of Duty, - решать вам. Хотя ощущение схоже с тем, когда какой-нибудь иностранец, пытаясь разговаривать на незнакомом ему языке, выдает услышанную где-то нецензурную брань, возможно, в полной уверенности, что именно так говорить и надо. Да, можно, конечно, сказать, что эта игра предназначена, в основном, для западного пользователя, которому гораздо удобнее видеть историю так, как это было подано в Call of Duty. Да и нам вроде бы проще побыстрее нажать Fire to Skip во время куцых введений, дабы, не обращая внимание на очередную ложь, заняться тупым отстрелом абстрактных врагов, чем как-то на эту ложь реагировать.

Но разве нам не надоело в очередной раз утираться?

Н







Немецкая похоронка из-под Сталинграда. Лот сетевого аукциона

Вадим ПАЛОНИН

Лемминги

Loading...
Session 391...

"Я". Это первая мысль. Наверное, самая лучшая.

Я существую. Я тут. И, кажется, я даже где-то пребываю.

В этот момент я додумался открыть глаза, но немного узнал. Например, то, что нахожусь в зеленой комнате. Ну, там, в пустой комнате с зелеными обоями, короче. Почему в зеленой? В белой было бы слишком стандартно, в черной слишком темно, в красной резало бы глаза, в голубой... Проехали... Зато зеленая комната - в самый раз. В одной из стен открылось отверстие, аккурат в человеческий рост, и мое одиночество было нарушено. Причем не кем-нибудь, а именно Суфием. Я это сразу понял. Ему даже не надо было представляться. Как еще может называться гранитный старикан самурайской наружности, чья тощая фигура обмотана тряпьем? Сам он, видимо, не понадеялся на мою сообразительность, поэтому пояснил голосом заправского ментата:

- Я Суфий.

- Хм, какого?..

В ответ Суфий протянул мне бумагу, которая рассказала все, что я знаю о себе сейчас. Вообще текст маловразумительный, но лучше что-то, чем ничего. Если вкратце, опуская подробности, то получится так: тот Я, что ходил в моем теле до потери памяти, согласился поработать тестером в некой компьютерной игре, которая, якобы, должна была бы стать - ни много ни мало - самой последней из всех существующих игр и программ, поработить человечество и заменить реальность... ля-ля-ля... трам-пам-пам... полно деньжат отвалят... опять трам-пам-пам... как всем будет хорошо жить в этой игре... счастье для всех и каждого... И тут одно "но". Большое и жирное. Память мне. Того. Потрет на фиг. Как-то это связано с незавершенностью настроек. Плохо. Но я согласился. Что ж, есть повод бить себе морду. Пошли дальше.

- Что за фрукт? - я многозначительно указал пальцем на Суфия.

- Проводник.

- Че надо?

- Дойти до конца.

Суфий плавно развернулся и уплыл назад через тот же проем, из которого соизволил явиться. Я привык считать подобные жесты приглашающими, поэтому последовал за ним. Собственно, я не увидел чего-то нового. Лишь еще одну зеленую комнату. Из стены торчала пара виртуальных шлемов. Суфий молча надел один из них и тут же застыл, буравя стену стеклянным взглядом. Мне ничего не оставалось, как напялить аналогичное устройство.

- Это юнит.

Юнит? Я посмотрел на замершую в десятке метров от меня девушку. А ничего, симпатичная. Вот бы еще перестала в меня целиться из своей пушки. Как она только поднимает эту бронзовую махину? Видать, дюже сильная. Стрелять в нее мне не хотелось.

- Она мой враг?

- Да. - Суфий тут как тут, стоит в сторонке, усиленно делая вид, что он вообще ни при чем.

- Почему?

- Она так запрограммирована.



Над моей головой в воздухе появилась зеленая, как сигнал светофора, цифра "3".

- Зачем?

- Так нравится людям.

Тройка исчезла и вместо нее нарисовалась оранжевая "2".

- Нравится убивать или умирать?

- Чувствовать. Азарт, ненависть, страх, интерес.

- А если я не буду в нее стрелять?

Двойка уступила место красной единице. В тот же момент девушка выстрелила. Из дула вылетело не ядро, как я ожидал, а луч света, в мгновение ока порвавший на куски мое тело. Впрочем, в следующее же мгновение я отреспавнился в то же самое место, эффектно вытянул руку, на которую незамедлительно приземлилась моя собственная голова.

- Опять тут окажешься. Ты бессмертен, хоть и убиваем.



- А она?

- То же самое.

Я безразлично, как в зеркало, посмотрел себе в глаза, подумывая выдать нечто вроде "О, бедный Жорик!", но голова начала растворяться прямо у меня в руках.

- Чем же мы отличаемся?

Мы оба бессмертны, оба не имеем выбора - все равно рано или поздно надо стрелять. Оба не чувствуем боли. Хоть у меня и более совершенная программа (надеюсь), этого нельзя понять - все равно я стрельну.

- Ничем. Игра ставит вас в равные условия.

- И это они называют "лучшей игрой в истории"? У меня же нет ни малейшей свободы.

Вот тогда-то я и попал в эту белую жижу. Свобода тут полнейшая: что хошь, то и делай. Более того, стоит мне чего-нибудь захотеть, как желание тут же исполняется. В первые же полминуты пребывания здесь я понял, как много всего хочу, но ничего путного среди этого не было. Сейчас мне уже все надоело, а выход все никак не желал находиться, да и вообще, какой тут может быть выход? Ну, все. Я разозлился. Не глядя, хватаю за ворот, естественно, стоящего рядом Суфия и притягиваю к себе его безразличную физиономию.

- Откуда все знаешь?

- Создатель.

Это уже что-то. Тогда он может ответить на следующий вопрос.

- Зачем я вам?

- Понять, чего хотят люди.

Суфий продемонстрировал мне очередную бумажку.

- Вот достал. Где ж это видано, чтобы сюжет бумажками передавали? Да и пускай бумажками. Ну, не так же. Скрипты - вот наше слово в науке и технике. Пускай тебя прессом каким раздавит или от монстра, самого завалящего, побегать придется, вот когда почти сдохнешь, тогда и суй свою бумажку. Прочитаю с удовольствием. Но лучше, конечно, с озвучкой. Еще можно твою неразделенную любовь сюда притащить. Вот это и любят люди - понять, в каком сволочном мире мы живем.

Не дожидаясь окончания моей тирады, Суфий поплыл куда-то вдаль.

- Эй-эй! Стой! Стой, тебе говорю! Ты бумаженцию-то отдай.

Чего я кричу? Вот же она, у меня в руках. Читаю, краем глаза наблюдая, как на Суфия падает пресс, а потом в останках начинает мельтешить некое монструозное существо с бензопилой и визгливая девушка, видимо, эта самая неразделенная любовь. А текст ведь интересным оказался. Там что-то про далекое будущее (хотя для меня это уже далекое настоящее), в котором разработку всего, чего только можно, поручили компьютерам. Вот только до компьютерных игр они не сразу добраться сумели. Да и хватило их только на одну, зато на самую навороченную. В ней-то я и нахожусь.

Я опять взглянул на останки Суфия. Девушка с визгом тыкала в монстра отобранной у него бензопилой и допинывала несчастную животинку ногами, пожирая вылетающую из него экспу. Когда же им надоест мочалить всем извечную четверку: рыцарь в сверкающих доспехах, прекрасная принцесса, боевой конь и злой властелин? Ну, сделали принцессу рыцарем, ну, послали коня защищать властелина, ну, женили принцессу на коне, а рыцаря на властелине. Не пора ли остановиться? Добрый + злой = игра. Противно.

- Эй, Суфий, суффь твою, кончай развлекаться. Значит, не человек ты? Железка?

Кивает, собака. Коль неправду б я говорил, тут же голос подал. Значит, я под присмотром металлолома оставлен. Пускай и наделенного подобием интеллекта. Так, что ли? Ребята, да что вы вообще в людях понимаете и на кой черт суете механические носы туда, куда не положено? Валите отседова и вытаскивайте меня из этой чертовой программы.

И тут я осекся, уж слишком резко прямо перед моим носом вспыхнул появившийся из ниоткуда старик. Он гроз-

но сдвинул брови, глядя сквозь меня. Секунду напряженная ситуация продолжала саму себя, после чего Суфий, как бы извиняясь, отъехал назад. Обиделся или как? Ну раз ввязал меня в это дело, пускай теперь выслушивает.

- Чего уставился, электровеник недоделанный? Обидно, небось? У меня ведь есть реальная жизнь, тело, семья... а у тебя? Ничего у тебя нет, кроме кучки ноликов с единицами. Хочешь узнать, что нужно человеку? Человеку нужен реальный мир, а не эта бутафория. Все! На-до-е-ло!

По глазам резанул яркий свет. Я с воплем свалился на землю, яростно сдернув с головы шлем. Легкие тут же заполнил чистый воздух, в уши набились всевозможные шумы, а кожу начали усердно разогревать солнечные лучи. Глаза быстро привыкли к естественному свету, позволив мне удивиться. Я находился в горах. Причем не где-нибудь, а на самой вершине. Куда я ни смотрел - вид состоял из заснеженных каменных пиков. О прошлом напоминали только обломки шлема, валяющегося под ногами. Значит, я выбрался, и пути назад нет. Хотя я ведь не в зеленой комнате. Выходит, она была частью игры. Возникает вполне понятный вопрос: "В игре ли я сейчас?" А он ведет меня к вопросу: "Как это определить?" Вполне возможно, я просто выбрался на слой выше. Мне же нужно собственное тело, то есть самый верхний слой. Нужна правда. Готов ли я жить тут, если не узнаю ее? Нет. Меня тут ничего не держит. Надо двигаться вперед. Впереди меня скала резко обрывалась. Я шагнул к обрыву, взглянул вниз. Высоко. Вот он - выход. Вот она - правда.

- Стой!

Голос Суфия раздался из-за моей спины. Все проще, чем я думал. Быстро обернувшись, я убедился, что моего проводника нет в поле зрения. Откуда же голос?

- Ты уверен, что тебе действительно нужен верхний слой?

Голос доносился из обломков шлема. Черт, это ничего не доказывает. Все равно придется проверять.

- Да. Мне нужна правда обо мне.

- А что, если правды нет? - Только сейчас я заметил, что голос Суфия несколько торопится, что было на него не похоже. Да и длинно выражаться он не любил. - Любая игра состоит из постоянного приближения к очередной цели. То есть игра создает препятствия на пути к решению бессмысленной задачи, и эти препятствия становятся единственным смыслом ее достижения. Ты ведь в игре. Что, если твоя задача состоит из одних препятствий? Если нет верхнего слоя?

- Ты хочешь сказать?..

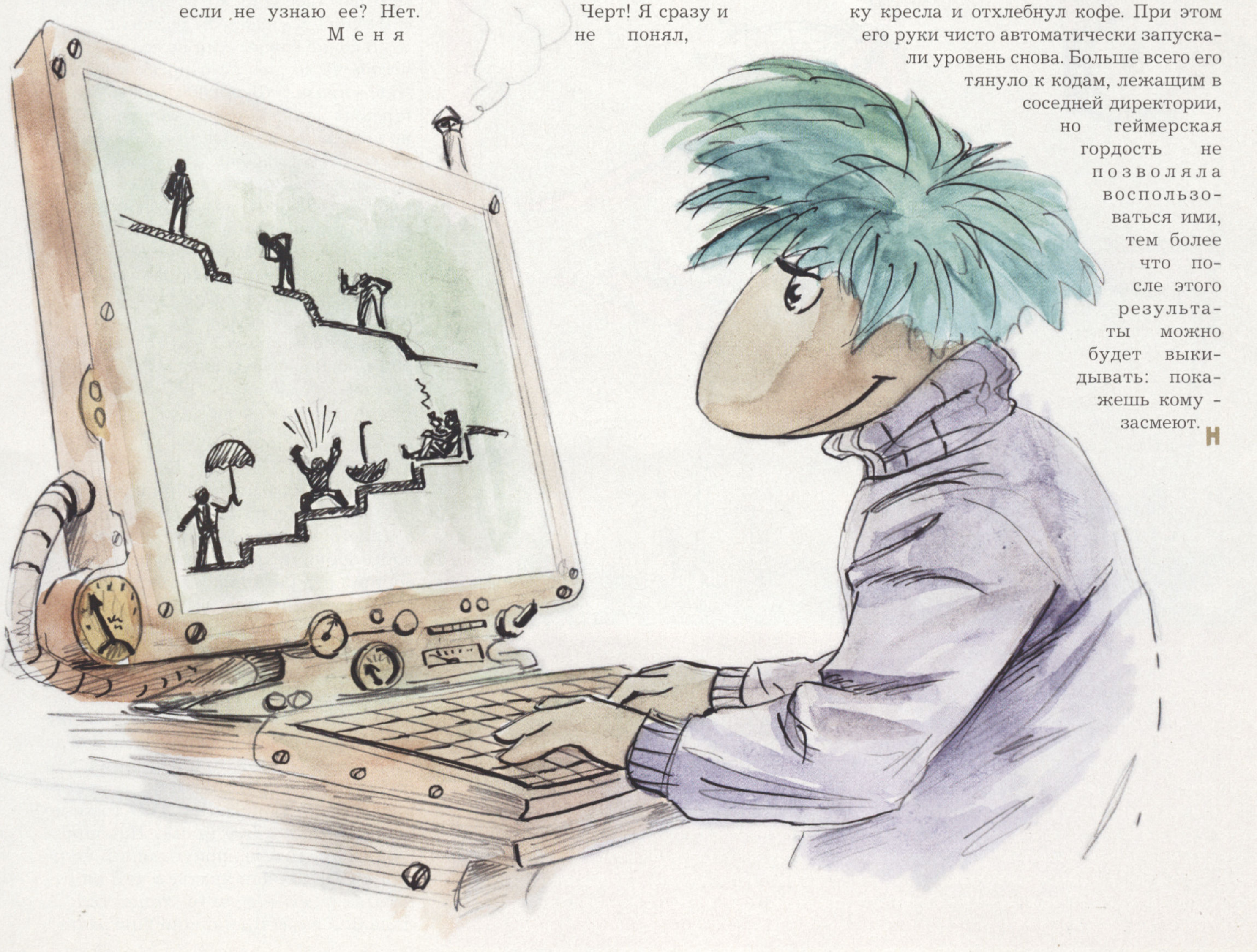
Кажется, я начал понимать, про что он говорит. Тогда выходит, что я сам не человек? Тут надо еще немного подумать. Я чувствую, что нахожусь в миллиметре от важного решения. Выходит, что все можно... Черт! Я сразу и не понял, что произошло. Ноги поехала в сторону, головой я рубанулся о камни, загрохотал вниз по склону и...

- Идиот!

Суфий со злостью стучал башкой по клавиатуре, пока игра не вырубилась. Пару секунд он удивленно смотрел на монитор, раздумывая, стоит ли добивать и его. Сколько раз можно переигрывать этот тупой уровень? Ведь еще немного, и он дошел бы до пятого этапа, а там и до выхода недалеко.

Парень уже вторую неделю не мог пройти Lemmings. Эта ловушка с пропастью в горах, как магнитом, притянула не один десяток леммингов, и все приходилось переигрывать заново. Ну, что в ней такого? Глюками там, что ль, намазано или боссы растут? Да что с него взять, он ведь игрок. Игроку самый кайф - умереть в конце. Почему еще, спрашивается, самых сложных боссов и монстров в конце игры ставят? Тогда, когда все уже сделано, мир спасен и так далее, всегда остается главный гад, который уже проиграл, но еще что-то хочет. Это ведь идиотизм. В жизни всегда сложно поначалу, а потом все проще и проще по мере набора опыта. Ну, ладно, сейчас. Нынче ведь, где сохранился, там начало, где загрузился - там конец. А вот раньше, когда сейвов не было... мазохисты. Вот и прутся в пропасть, раз ни босса, ни другого способа совершить самоубийство нет.

Суфий обреченно откинулся на спинку кресла и отхлебнул кофе. При этом его руки чисто автоматически запускали уровень снова. Больше всего его тянуло к кодам, лежащим в соседней директории, но геймерская гордость не позволяла воспользоваться ими, тем более что после этого результаты можно будет выкидывать: покажешь кому - засмеют. **Н**



Почта

И еще: откликнулся на агитацию тов. Бойко и приобрел DVD привод... Хмм... Мне понравилось! =)

Beren

Хмм... понравилось, значит. Ну, главред дурного не посоветует.

Итак, с Новым наступившим вас годом, незаменимые мои! Как празднички справили? Хорошо? Ну и прекрасно. А я вот еще не справила. А все потому, что для меня они еще не наступили - на дворе разгар декабря, лавина рождественских релизов еще не накрыла нашу многострадальную редакцию, хотя первое приближение паники уже чувствуется. Вот до чего же приятно работать над почтой в последний месяц уходящего года. Во-первых, греет мысль, что все твои разглагольствования народ прочитает только в следующем году, да и то почти сразу после праздников (читай - с двухнедельного бодуна). Во-вторых, настроение - лучше некуда. Половина города разукрашена новогодними лозунгами и призывами, уже начинаются праздничные распродажи барахла, которое никому не было нужно целый год... Единственное, что сильно смущает, - обилие обезьяньих рыл. Зеленых таких... И не надо мне говорить, что следующий год - год Зеленой Обезьяны! Я эти рыла и в прошлом году повсюду видела - вечером в пятницу и субботу. Только теперь даже они, страшные и зеленые, стали как бы уместны...

Разумеется, подобное приятно-новогоднее настроение отражается и в подборке сегодняшних писем. Немногие из них серьезны - все-таки праздник на дворе, надо и развлекаться иногда. Так давайте же развлекаться!

Расскажи о своей любимой...

Хочу сказать пару слов о игре Max Payne 2. Что меня привлекало в первой части игры Max Payne, так это наверное та необычная жизненная реалистичность и кинематографичность всего происходящего на экране монитора, ну и конечно многострадальный для главного героя сюжет. Во втором Max Payne все это присутствует только гораздо в большем и качественном объеме. Как только начинаешь играть Max Payne 2 мир останавливается и ты погружаешься в другой намного реальнее этого мир. Ты ходишь по переулкам и закоулкам сюжета вместе Максом испытываешь все удары его судьбы. А после всего этого тебе кажется что ты побывал в другом реальном мире. Но к сожалению игра очень коротка, могу ли я винить в этом игру? Наверное нет, потому-то хорошей игры всегда бывает мало. Я также призываю вас, читателей пишите о своих любимых играх!

Андрей



А я хочу рассказать о своей любимой игрушке. Несмотря на схематичность и некую абстракцию, эта игра заставляет мое сердце биться быстрее. Ей не нужна детализированная графика, мощный компьютер или графический акселератор - и это позволяет мне экономить деньги на модернизации! Несмотря на то, что моя любимая игра известна уже давно, количество ее почитателей растет из года в год. Мне не нужно искать ее в магазинах или ждать выхода адд-она - игра встретит меня в каждом стандартном комплекте Окон. Вы уже догадались - это Сапер aka Minesweeper. Каждый раз, когда я нажимаю заветную кнопку, мое сердце замирает в трепете... И свою неудачу я переживаю, как будто наяву, - многие согласятся, как обидно бывает на Эксперте сломаться на последних трех минах! И какой искренний восторг охватывает тебя каждый раз, когда удается установить новый рекорд. Как и во всякой игре, в Сапере можно почитить, но горе тем секретаршам, которые не приемлют честной борьбы. Я призываю вас, читатели, расскажите о своей любимой игре!

Z-zone худеет

Уважаемая Жанна, в этом письме мне хотелось бы выразить свое недовольство в связи с размерами Z - zone. В течение примерно 10 номеров этот раздел становится все меньше и меньше.

Сначала исчезли большие рассказы. Сначала я принял это за временное "затишье перед бурей", но со временем стало ясно что "бури" в ближайшее время не предвидится! Приколов тоже давно не видно, хотя "Экзаменационные билеты по ПДД (Категории А и В)" в последнем номере и подали какую-то надежду, но с переворотом страницы все надежды рухнули.

В конце концов если не получается посадить за это дело профессионала (Пф! - прим. ред), то почему бы не устроить конкурс среди читателей, а по итогам года лучшему предложить постоянную работу в качестве рассказописателя, или вручить какой-нибудь приз (в данном случае каждый раз по прошествии 3 месяцев выбирать лучшего). Раздел почты тоже можно было бы увеличить за счет удаления списка содержимого DVD диска. Зачем человеку купившему журнал с обычным CD (или без него вообще) знать содержание DVD, а счастливый обладатель DVD я думаю и сам во всем разберется.

Vrorag

Это нормальное сезонное похудение; ведь не секрет, что к концу года на многострадальные геймерские головы обрушивает шквал новых и новейший игр разной степени паршивости и готовности. И накануне Нового года нам приходится ужимать все имеющееся пространство: не время развлекаться, когда надо судорожно просматривать, описывать, оценивать новые игры, еще пахнущие штамповкой. Вот ближе к весне, когда бум новья спадет, придет время для медитативных рассказов и ярких остροт. И насчет описания DVD тоже не соглашусь с Vrorag'ом. Наоборот, каждый читатель, покупающий журнал с CD, должен знать, в чем он отказывает себе и чего лишается. А дальше - см. сегодняшний эпиграф.

Твой адрес на gamenavigator.ru

*Может стоит наряду с материальными подарками (наладонники там разные...) стоит разыгрывать подарки условно-нематериальные? Например адреса е-мыльной почты ***@gamenavigator.ru где *** заменяется по желанию победителя?*

Кто-то из моего контакт-листа ICQ (прим. Жанны)

Вот поленился человек написать письмо в редакцию - упустил уникальную возможность засветить свое имя на страницах журнала. Так и останется в памяти народной "Безымянный из контакт-листа". А что касается идеи - на мой взгляд, хорошая. Осталось только получить вашу поддержку и закидать системного администратора письмами с требованиями. Итак, кто хочет такой адрес?! Пишите и обрящете...

База CD

Пожалуйста сделайте на cd базу всей информации и программ, относящихся к играм, которые были на cd с самого первого выпуска журнала с диском. Это очень нужно и не только мне, но и всем, кто любит играть и переигрывать в старые Игры.

P.S.: Кстати, обалденная обложка у ноябрьского номера. (И постер! - прим. ред)

Терентьев К. aka Arrcey

Отправляю запрос по адресу. Действительно, работа тяжелая и трудоемкая, но будет совершенно не лишней. Не надо будет копаться в архивах, достаточно посмотреть, что где и когда было опубликовано. По-хорошему, можно было бы сделать такую же базу и по всем номерам журнала... Чтобы сразу было понятно, где именно спряталась статья, которую так необходимо найти в нужный момент.



Виртуальные транссексуалы

Доброго вам времени суток, уважаемая редакция "Нави".

Пишет вам ваш постоянный читатель, Падший Ангел. Не буду вести бодягу, что вы самый рульный, крутой, красивый и объективный журнал в мире - это и без меня ясно.

Я хотел бы попросить вас еще раз поднять тему о том, что на свете много геймеров, которые играют в игры персонажами противоположного себе пола (я, к примеру). Почему народ возмущается по этому поводу, я не знаю и не понимаю. От меня изза этого ушла девушка (хотя сама в RPG играла только мужиками), моего братана вообще геем называют (хотя из него гей - как из меня Билл Голдберг!). Короче плиз, если у вас найдется время, объясните всем не далеким и военным людям, что в виртуальной смене пола нет ничего плохого.

P.S. Я Еще и большой поклонник Матрицы, а точнее - Морфиуса, и шлю вам обоине с ним, может вам понравится.

Падший Ангел



Они нормальные, им просто нравится играть персонажами противоположного пола

Господи, я фигею! Каких только проблем народ себе не напридумывает - просто диву даешься... В общем, так. Слушаем сюда и втыкаем внимательно: играть персонажами иного пола нормально и не зазорно. На то она и игра, чтобы можно было попробовать себя в необычном ракурсе. Но, как всегда, есть вероятность чересчур увлечься и... потерять девушку, например. Увлечься, так сказать, отыгрышем. Есть такое мнение (и не только мое), что с нормальным человеком подобной проблемы произойти просто не может. И если уж девушка Падшего Ангела (вы вдумайтесь, как это звучит!) усмотрела в этом причину для разрыва отношений... вероятно, компьютерными ролями все дело не ограничивалось. Ведь так велико искушение примерить перед зеркалом костюмчик а-ля Лара Крофт! По себе знаю...

Сборная солянка

Ну, во-первых, спасибо за историю Вселенной ВарКрафт. Спасибо, как от поклонника игры, а также, как от человека уставшего отвечать на идиотские вопросы типа: "Почему Архимонд красный?", "Откуда взялись порки?", "Почему Тралла воспитали люди, а он не глупец?". Естественно, ни один журнал, кроме вашего не напечатал бы подобный материал, потому как прочие журналы ориентируются на какого-то абстрактного геймера, а вы на вдумчивых игроков, а не на казуалов. Кстати, я вас как-то обвинял в пренебрежительном (что-то вроде) отношении к Вселенной Вара, беру свои слова назад. Именно за подобные околоигровые материалы (ИМХО, конечно) вас ценит геймерская аудитория. Во-вторых, хардварю вернули, а локализации убрали. А вот появлению раздела локализаций я, лично, был рад (узнавал, стоит ли покупать лицензионку, или в пиратке та же хрень вдвое дешевле). В-третьих, не претензия, а предложение, можно было бы добавить раздел (INTERNET), где бы рассказывалось о различных игровых фанатских (или информационных, с гайдами) сайтах и т.п. И о ММОРПГ, это конечно прикольно, но ведь вокруг нас жизнь, и она не замыкается на компьютере. Я не готов тратить восемь часов в день на игру, которую даже пройти нельзя.

Макс Шориков aka KLbIK

Больше всего мне понравилась фраза насчет того, что "зачем тратить время на игру, которую даже пройти-то нельзя". Сразу вспоминается вопрос новичка: "А зачем вообще играть в ролевые игры?" - и его недоумение по поводу ответа: "Фан получить". Впрочем, это тема серьезная и для отдельного разговора: чем отличаются игры, которые можно пройти, от тех, которые пройти нельзя (те же RPG или The SIMS). Так что, если будет желание порассуждать, рассуждайте в письменном виде на адрес редакции.

И снова возникает читательское мнение - надо, надо рассказывать о фанатских сайтах и игровых любительских ресурсах. Хотя бы обзор, хотя бы общую статеечку. Ведь именно из маленьких домашних страниц вырастают порталы, становящиеся культовыми и коммерческими. Еще раз призываю вас, незаменимые мои! Поддержите в едином порыве данное начинание. Тогда, объединив усилия, мы пробьемся через смутные ряды редколлегии и выбьем данную публикацию. А если хорошо постараемся - даже регулярный обзор.

Да, кстати, пройти онлайновую игру можно: ибо что есть смерть персонажа от старости, как ни успешное прохождение игры?

Фанатские прохождения

Хочу предложить идею насчет опубликаций прохождения игр - если уж у Вас нету времени их сочинять, то пусть читатели присылают прохождения, написанные ими же. Конкурса с призами лучше не объявлять, а то понаскачивают откуда-нибудь и пришлют (грубо говоря). По-моему идея неплохая - никто не напишет лучше, чем заядлый фанат или профессионал.

Caleb

Во-первых, Калеб, если бы ты покупал журнал с диском, то знал, что для каждого номера наша редакция готовит пять-десять прохождений по последним играм, которые и выкладываем на диск прилагаемый к журналу. Во-вторых. При всей своей привлекательности твоя идея, увы, абсолютно нереализуема. Из-за того, что очень трудно написать грамотное прохождение, даже если ты великолепно знаешь материал. Очень трудно рассказать доступно и понятно об этом людям, которые видят игру впервые. Именно поэтому журналисты совсем не зря едят свой хлеб - написание прохождений довольно специфическая работа, которой нужно учиться. Не спорю, что любого человека можно научить, но сколько часов потратят наши страдальцы-редакторы на ознакомление со всеми присланными материалами, отделение зерен от плевел, фактическую проверку годности материала... а потом еще на индивидуальную работу с авторами над литературным стилем. Так что пока все это кажется мне проектом из области ненаучной фантастики.

Хочу в клан!

Я тут подумал и решил никто не говорит на тему контры. Я хотел спросить как можно записаться в клан если нигде еще не играл (место прожив. г. Подольск -моск. обл.)?

без подписи

Кто тут последний в цари? Никого нет? Значит, я первый! Нелегкий вопрос, ничего не скажешь. Придется объяснить, что такое клан и с чем его едят. Итак, детишечки, записывайте: "клан" - это сообщество людей, объединенных общими целями и поддерживающих друг друга в достижении совместной цели. Короче говоря, собрался ты с одноклассниками, решили вы сделать клан. Придумали название, начали тренировки. Потом кого-то вызвали на состязание. Продули с разгромным счетом, переругались, кто-то из клановцев плюнул на вас и ушел, кто-то новый пришел на его место. Глядишь - через некоторое время стали уже сами кому-то надирать задницы. Поехали на турнир, выиграли его, прославились. Нашли спонсоров, поехали на Чемпионат мира, взяли первый приз... Ну, примерно так. А если что и напутала, то несильно.





Прорицатели

Вам я благодарен за анализ будущего игры. Как правило если в реве ставится крестик (пусть в виде прикола) на какой-нибудь игре, то она не выходит а контора разгоняется (например Psyhotocsis и др.)

Zevs

Наш Аналитический отдел Пророчеств и Предсказаний под руководством неизменного Бойко И. "Грозного" за прошлый квартал выполнил на 105% план по предсказаниям. Особую гордость сотрудников отдела вызывает тот факт, что "эффект Кассандры" нивелирован по сравнению с прошлым годом на целых 2,7%. Более того, нашими методами активно заинтересовались западные коллеги - мы получили ряд предложений о продаже своего метода за рубеж. Особо разволновались разработчики, испытывающие финансовые трудности: они готовы отдать свои последние деньги, лишь бы в нашем журнале не появилось заветного "крестика" напротив их проектов.

По традиции, подводя итоги уходящего года, хочу поблагодарить всех, кто способствовал тому, чтобы почтовый раздел процветал и ширился. Очень надеюсь снова увидеть ваши письма в наступившем году - как от постоянных своих "собеседников", так и от тех читателей, которые впервые решатся написать нам в редакцию. Ну а я с вами прощаюсь - уже до следующего года (который, впрочем, уже наступит, когда вы будете читать этот номер). Да будет Зеленая Обезьяна милостива к вам!

P.S. Орфография и пунктуация ваших писем сохранена, драгоценные вы мои.

Уходящий год провожала
Жанна Давыдова
jgran@gamenavigator.ru
ICQuin: 2244559

Содержание DVD

Демо-версии

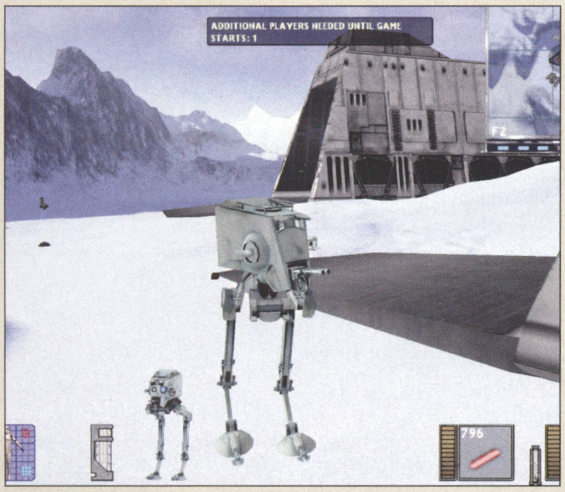
Wars and Warriors: Joan of Arc
Магия Войны: Тень Повелителя
Airport Tycoon 3
Breed
Broken Sword - The Sleeping Dragon
WWII: Pacific Heroes
Armed and Dangerous
Age of Castles
Desert Fury

Дополнения к играм

Battlefield 1942

Silent Heroes Beta 3.0

Очень любопытная модификация, по ряду параметров способная потягаться с самим Desert Combat. Идея Silent Heroes такова: в 2007 году Швеция напала на Норвегию, которая, естественно, оказала вооруженное сопротивление. Не удивляйтесь тому, что техника у обеих воюющих сторон одинаковая: Норвегия, не имея собственной танковой промышленности, закупает танки и бронемашины у других стран, в том числе и у Швеции. В отличие от Battlefield 1942 и Desert Combat, схема расположения экипажа в Silent Heroes куда более реалистична. Мало того, что водитель смотрит через довольно узкие смотровые приборы, так он еще и не может управлять башней. Кроме того, подобно Vietkong, у оружия предусмотрено два режима прицеливания.



Star Wars Galactic Conquest

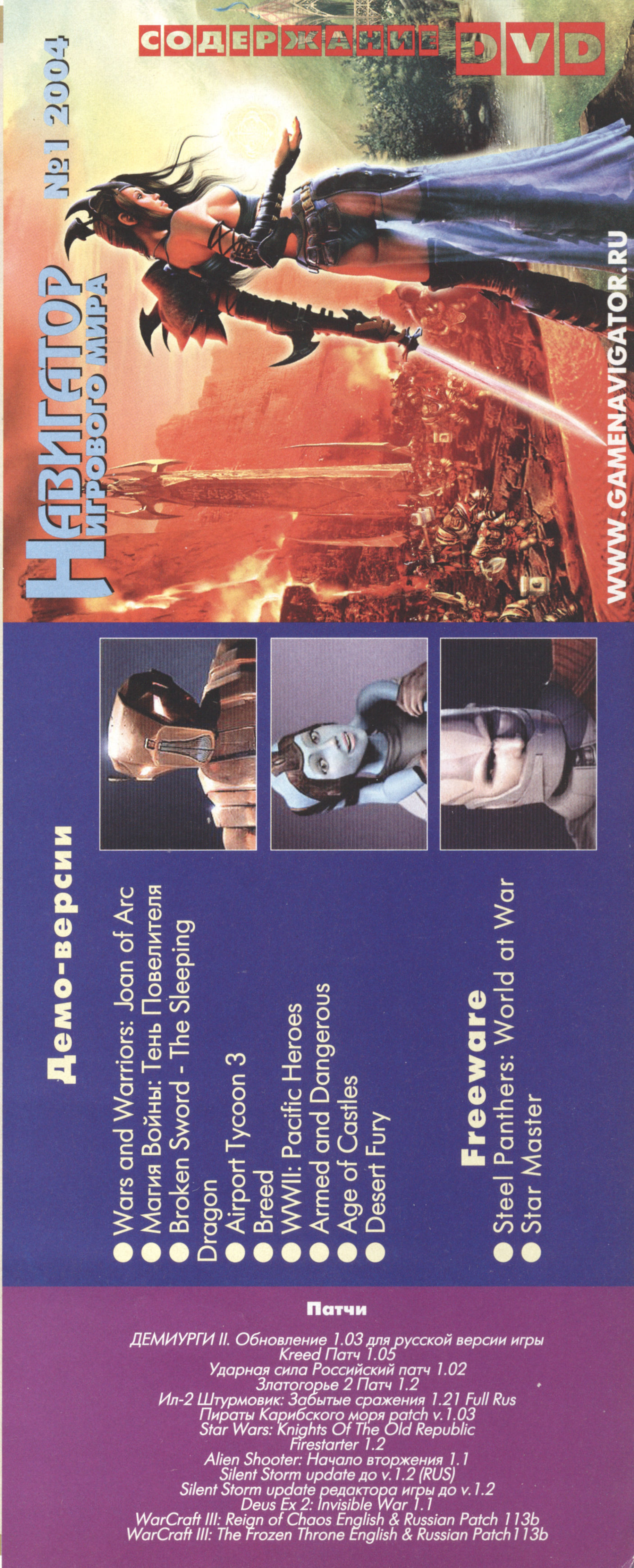
В начале декабря 2003 компания LucasArts стала грозить нам грядущим выходом новой игры по вселенной Star Wars, посвященной многопользовательским баталиям между Империей и Повстанцами.

Но пока дядя Лукас только обещает, у нас уже все есть. Правда, называется по-другому, но суть - точно та же.

Galactic Conquest - один из наиболее ожидаемых модов для Battlefield 1942. Также Galactic Conquest является одной из первых модификаций по мотивам Star Wars, разработка которой продвинулась настолько далеко. И пусть вас не смущает, что в моде сейчас доступна всего одна карта. В моде уже есть добрая половина техники. Вполне можно рассчитывать на скорое появление фанатских работ.

Carmageddon: TDR 2000

Новые машинки для любителей металлоломания.



Chrome

Перед вами официальная дополнительная сингловая миссия для "Хрома". Без проблем ставится на русскую версию. Ваша цель - выследить и уничтожить банду свихнувшихся киборгов. Свихнувшиеся-то они свихнувшиеся, но боевых навыков не растеряли и, не взирая на не слишком мудреную топографию карты, способны подарить вам несколько минут удовольствия.

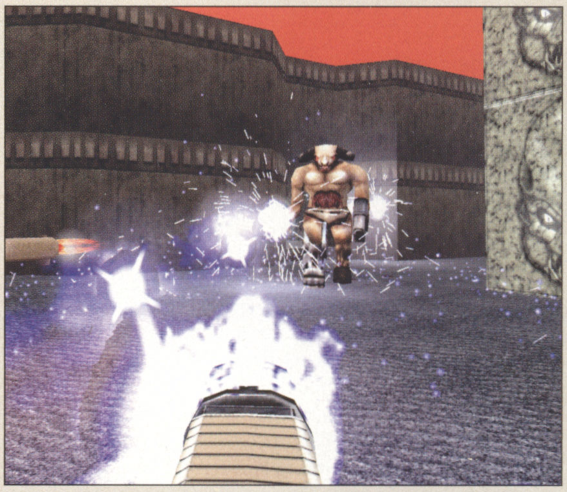
Command and Conquer: Generals

Новые карты для мультиплеера.

DooM

Фишка диска! Только у нас и ни у кого другого!

Римейк самой угарной игры всех времен и народов (Quake и WarCraft 3 отдыхают). Полное 3D, море крови, поддержка OpenGl и Direct 3D, аппаратных ускорителей звука и т.д. Это действительно совершенно новый вариант переделки DooM. Определенно Must Have для всех фанатов. Только на DVD - уж больно большой.



The Elder Scrolls 3: Morrowind

Куча всяких разных модов. Все они идут на русской версии - проверено отделом контроля качества нашего журнала. Проверяющий до сих пор бредит эльфами, орками, скелетами и прочими гадостями.

Fallout 1 & 2

Подборка материалов для великих RPG. Конечно, все очень старо, но, проверяя материалы, мы тут начали играть и... Один товарищ до сих пор не вышел на работу. Говорит, что заболел. Ну-ну...

Grand Theft Auto: Vice City

Море машин! И каких машин! Если бы у меня в реальной жизни был хотя бы мотоцикл Honda Prelude...

Half-Life: Counter Strike

Что вам надо для ощущения своей крутости в Контре (помимо умения играть, конечно)? Правильно, вам нужно оружие. Крутое оружие. Мы вам его и даем.

Homeworld

Маленький мод, заменяющий модели кораблей. Попробуйте, может вам понравится.

Max Payne 2

По многочисленным просьбам общественности выкладываем полный инструментарий для второго Макса Пейна. А чтобы вам все было понятно прилагаем и руководство по эксплуатации. К сожалению, есть только на родном английском.

Medal of Honor: Allied Assault

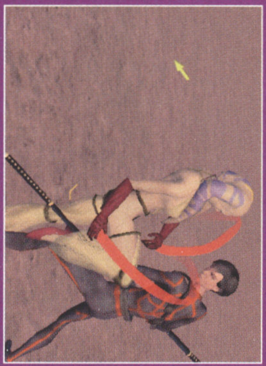
Много новых скинов. Хороших карт нам не попалось.

Microsoft Flight Simulator 2004

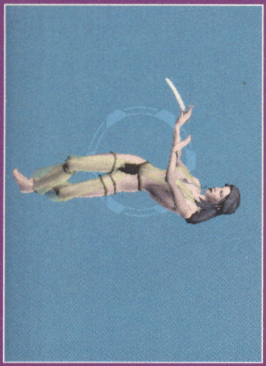
А вот самолетов мы нашли много. И все - отличные.



Дополнения к играм







Battlefield 1942
Chrome
Command and Conquer: Generals
DooM
The Elder Scrolls 3: Morrowind
Fallout 1 & 2
Grand Theft Auto: Vice City
Half-Life: Counter Strike
Homeworld
Max Payne 2
Medal of Honor: Allied Assault
Microsoft Flight Simulator 2004
NASCAR Racing 2003 Season
Neverwinter Nights
Operation Flashpoint: Resistance
Orbiter
Return to Castle Wolfenstein
Descent: Freespace
Railroad Tycoon 3
Quake 3 Arena
Serious Sam: The Second Encounter
Star Wars: Jedi Outcast - Jedi Knight II
Star Wars: Jedi Academy
Warcraft 3: Reign of Chaos

Видео

Far Cry



Painkiller





NASCAR Racing 2003 Season

С этим гоночным симулятором тоже полный порядок. Лучшие из созданных за месяц трасс ждут вас.



Neverwinter Nights

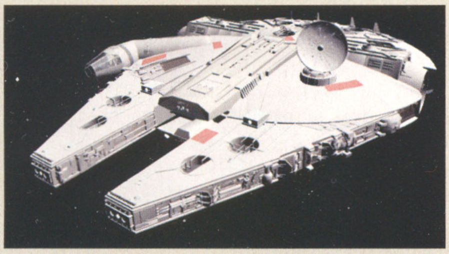
Много-много модов. Есть несколько конверсий известных настольных модулей, кое-что для любителей честного hack'n'slash и несколько связанных историй для тех, кто хочет достичь эпического уровня.

Operation Flashpoint: Resistance

Все, что доктор прописал - машины, авиация, стрелковое оружие. К сожалению, ничего сногшибательного.

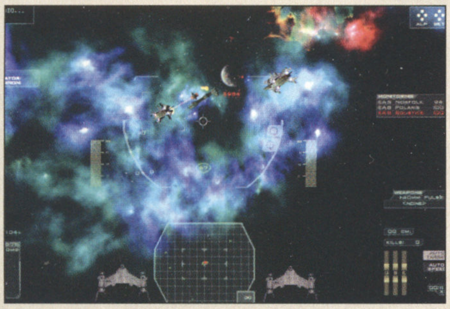
Orbiter

Продолжаем поддержку Orbiter. В этот раз помимо космических аппаратов мы предлагаем звуковые эффекты и текстуры земной поверхности. Orbiter постепенно крутеет и крутеет.



Return to Castle Wolfenstein

Подборка из четырех карт для командной игры. Роль атакующей стороны везде отведена союзникам.



Descent: Freespace

Первый мод по мотивам Babylon 5, созданный для космосима и дошедший до финальной стадии. Понятное дело, что Free Space 2 не является ныне эталоном по графическим эффектам, но ведь вам хочется полетать на Starfury, не так ли? К тому же, проработаны модели в The Babylon Project очень неплохо, это же это "нормальный" космосим, а не новодел, где все управление сводится к тыканью мышкой. Мод содержит полноценную кампанию, состоящую из доброго десятка миссий.

Railroad Tycoon 3

Пара сценариев для игры. Ничего себе сценарии, поиграть стоит.

Quake 3 Arena

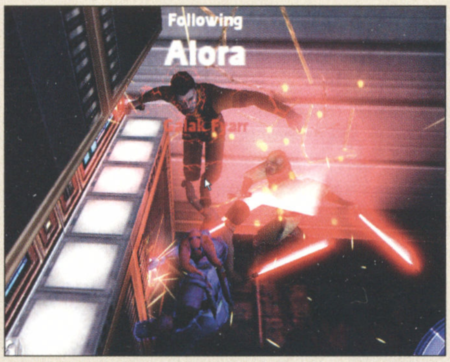
Карты, карты, карты...

Serious Sam: The Second Encounter

Интересную мы нашли штуку. Непритязательная на первый взгляд аркадка прямиком с древних игровых автоматов. На деле же - масса удовольствия (словами не объяснить, оцените сами). Четыре кнопки управления (по умолчанию - E, S, D и F - движение; "пробел" - прыжок).

Star Wars: Jedi Outcast - Jedi Knight II

Надоело нам ставить карты, решили поискать что-нибудь еще. Нашли. Подборка из четырех пижонских лайтсэйберов.



Star Wars: Jedi Academy

Новые многопользовательские карты от создателей игры Raven Software.

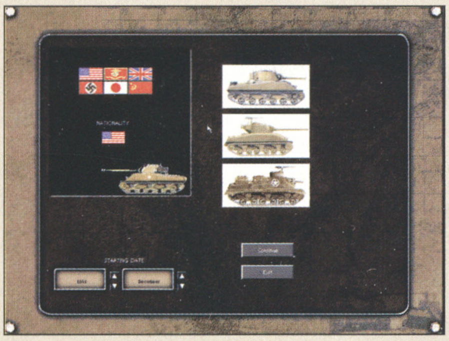
Warcraft 3: Reign of Chaos

Ну, тут всего полно - и моделей, и карт, и модов. Сами увидите.

Freeware

Steel Panthers: World at War

Вашему вниманию предлагается один из самых лучших wargames за всю историю жанра. Море сценариев, море юнитов, достаточно точное следование историческим фактам. Ну, сказано вам: один из лучших представителей жанра. Играйте и наслаждайтесь.



Ах, да, чуть не забыл - полного 3D не будет.

Star Master

А теперь взгляните на очень раннюю альфа-версию будущей онлайновой игры, которую можно потестить совершенно бесплатно. Разумеется, на этом этапе на суд игрокам представлена только однопользовательская версия игры, причем в ней реализован только клочок системы с двумя вражескими станциями и астероидным полем между ними. Выбираем расу и появляемся прямо возле станции на небольшом корабле. Через некоторое время в нашем районе начинают рождаться другие корабли обеих рас. Интересно то, что все они, как один, настроены против вас, так что разбираться придется со всеми сразу.

Время от времени в пространстве могут появляться небольшие контейнеры с разными полезными мелочами - энергией, топливом и т.д. Все оружие в игре - энергетическое, то есть запитывается от аккумуляторов, которые имеют привычку разряжаться в самый неподходящий момент. Да и топливо тоже кончается достаточно часто. Но все эти потери можно компенсировать на станции. Там же можно отремонтироваться и приобрести новые корабли, если у вас есть деньги. Заработать можно только на уничтожении вражеских кораблей, которые респавнятся весьма часто. Чем больше фрагов, тем с большим числом врагов нужно иметь дело.

Немного озадачивает тот момент, что когда мы пролетаем через обломки сбитого корабля, наша броня наращивается, и зачастую общий показатель брони превышает максимальный для него уровень.

Видео

Painkiller

Видео из грядущего хита. Хита, хита и не думайте спорить со мной. Если такую графику и оружие не испортят всякими глупостями типа сюжета...

Far Cry

Новое видео из Far Cry. Дельтапланы-бомбардировщики, снайперские винтовки, бочки-убийцы, преодоление водных массивов на скоростных надувных лодках, гранаты, P90 и многое чего еще. Ждем-с...

Патчи

ДЕМИУРГИ II. Обновление 1.03 для русской версии игры

Kreed Патч 1.05

Ударная сила Российский патч 1.02

Златогорье 2 Патч 1.2

Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения 1.21 Full Rus

Пираты Карибского моря patch v.1.03

Star Wars: Knights Of The Old Republic Firestarter 1.2

Alien Shooter: Начало вторжения 1.1

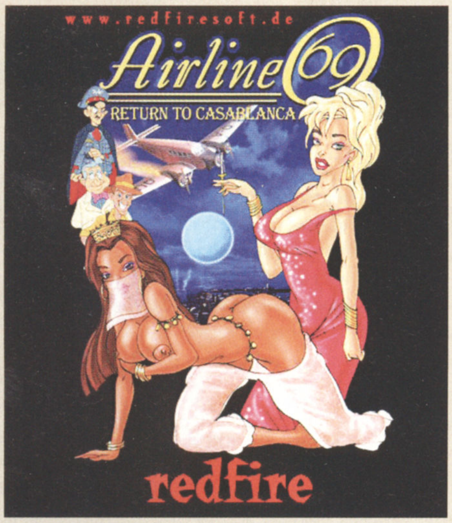
Silent Storm update до v.1.2 (RUS)

Silent Storm update редактора игры до v.1.2

Deus Ex 2: Invisible War 1.1

WarCraft 3: Reign of Chaos English Patch 113b

WarCraft 3: Reign of Chaos Russian Patch 113b



WarCraft III: The Frozen Throne English Patch 113b

WarCraft 3: Reign of Chaos Russian Patch 113b

Драйвера

NVIDIA ForceWare 53.04 Win2K/XP WHQL

Windows 2000/XP - драйвер ForceWare версии 53.04. Улучшена производителей встроенной графики серии nForce 3, добавлена поддержка GeForce 5900 XT.

NVIDIA ForceWare 53.04 Win9X/ME

Windows 9X/ME - драйвер ForceWare версии 53.04. Улучшена производителей встроенной графики серии nForce 3, добавлена поддержка GeForce 5900 XT.

Полезные программы



В этом разделе вы найдете множество программ, действительно полезных для игроков. Помимо чисто читерских вещичек типа ArtMoney и Cheatbook, в нашем сервис-паке и есть все для просмотра любых видеоматериалов, находящихся на диске. Мы каждый месяц обновляем версии всех программ и кодеков для них, так что, если у вас что-то не прокручивается, просто полазьте по нашей подборке - и все ваши проблемы решатся в одночасье.

Remember - we do care! (c) RoboCop

ArtMoney SE v7.06

Программа ArtMoney создавалась как универсальный взломщик к любым играм. Она умеет сканировать память игры для поиска каких-то определенных значений (деньги, ресурсы и т.д.). Таких значений может быть много и надо выбрать нужные, поэтому поиск разделяется на два этапа - нахождение значений и отсев ненужных вариантов. В итоге получаем адреса памяти, в которых находятся числа, и их можно изменить на нужные. Специальные методы позволяют обмануть даже игры, в которых нет числовых видимых значений (например, графическая полоска жизни) или игры, которые кодируют свои данные. ArtMoney не работает в режиме сетевой игры, поскольку деньги могут дублироваться на нескольких компьютерах, и изменение денег на одном (на вашем) не приводит к успеху, хотя и тут есть исключения.

Примечание: в отличие от Magic Trainer Creator программа работает под Windows 2000/XP.

LX-Cheat-Container v4.0

Программа предназначена для хранения, просмотра, редактирования и добавления читов. В исходном варианте имеются читы для PC, PSX и N64.

DOSBox v0.60

Программа позволяет превратить ваш "пень" в 286-ю эйтишку, с поддержкой XMS или EMS и эмуляцией наличия карты SoundBlaster. Все это позволяет играть в DOS'овские игрушки.

BSPlayer v.1.00.803

Превосходный проигрыватель видео- и аудио-файлов (avi, mpg, asf, wmv, wav, mp3), главная специализация - видео и divx. Множество функций, выбор звуковой дорожки, субтитры (в форматах MicroDVD, Subviewer, SubRip), плавное масштабирование экрана, эквалайзер, сохранение кадра в файл.

Dragon UnPACKer v5.0.0.127 RC3

Бесплатная утилита Dragon UnPACKer предоставляет возможность просмотра, извлечения, редактирования и компоновки ресурсов из различных игр. Под ресурсами, естественно, подразумевается что-то вроде больших архивов с данными - картинки, текстуры, звуки и т.д.

DVD Master Backup v0.3.5

DVD Master Backup - утилита для оцифровки видео с DVD носителя в формат Divx с предельно возможным соотношением коэффициента сжатия (качество\размер), дабы уместить видео на обычный компакт-диск, т.е. чтобы размер не превышал 700 Мб.

Весь процесс оцифровки полностью автоматизирован. От пользователя требуется лишь указать несколько параметров и нажать на кнопочку "Go". В состав дистрибутива входит последняя версия набора кодеков K-Lite Codec Pack.

В новой версии добавлена возможность создание VCD (VCD output).

FreeZip 2.3.0

FreeZip! - бесплатный аналог коммерческого архиватора WinZip. Не имеет никаких недостатков при сравнении функциональности в плане распаковки данных, но сокращены возможности создания архивов.

Fresh Download 6.40

Fresh Download - бесплатный менеджер закачек со стандартной возможностью прерывать и возобновлять загрузку, а также скачивать файл сразу несколькими частями с помощью соответствующего числа обращений к разным сегментам файла, что ускоряет загрузку, особенно с серверов с маленькой пропускной способностью или ограничением трафика на одно подключение. Поддерживает интеграцию с обозревателем Internet Explorer.

IrfanView v.3.85

Последняя на данный момент версия популярного просмотрщика графики. Одна из лучших программ в своем роде. Поддерживает все популярные графические форматы.

Quick Time Player v.6.5

Программа предназначена воспроизведения видео и графических материалов в различных форматах, прежде всего в формате .mov.

Swiff Player 1.1

Профессионально выполненная программа для просмотра Flash файлов. Располагает всеми функциями для просмотра анимационных роликов, в т.ч. прокруткой, паузой, позволяет просмотр в полноэкранном режиме, зацикливание. Ассоциирует с собой файлы .swf.

Windows Media Player v. 9.00.00.2980

Стандартный проигрыватель медиафайлов Windows - аудио и видео. Девятая версия позволяет просматривать диски DVD (после дополнительной установки необходимых кодеков) и менять скины. Есть еще куча фишек, которыми большинство из нас все равно никогда не будет пользоваться. В инсталляционном пакете имеются последние версии кодеков, которые устанавливаются вместе с этим плеером.

Winamp 5.0 Full

Старина Winamp стал просто супер-пупер проигрывателем! Крутит он теперь почти что все, что крутить можно, за исключением Quick Time'овских файлов. Выглядит новая версия тоже очень и очень достойно, поддерживает кучу скинов (в том числе и от старых версий), раздвигается во все стороны, экран можно отделить от панели управления и еще много-много чего хорошего. Компания Nullsoft явно не собирается сдавать позиции.

Популярные видео-кодеки + Gspot v.2.1

Сборник наиболее популярных видеокодеков. Если вы не уверены, каким кодеком обработан ваш файл - проанализируйте его с помощью программы Gspot (она находится в архиве gspot.exe).

Real Alternative 1.11

Бесплатный мультимедийный проигрыватель Real Alternative предназначен для воспроизведения файлов формата RealMedia, являясь альтернативой коммерческому продукту - RealPlayer.

Руководства и прохождения

Call of Duty

Хром (Chrome)

Киберспорт

Демки по Unreal Tournament 2003, Counter-Strike 1.5, Quake 3 Arena.

Z-Zone

Вас снова приветствует наше кладбище! Очередное тельце подвезли! Спешите видеть!

Ну, есть еще несколько видеороликов из фильмов.

Лаборатория Касперского

Как всегда, ежемесячная версия лучшего антивируса к вашим услугам.

Подписка

н



БЛАНК ЗАКАЗА

Почтовый индекс__________ Адрес____________________

____

Ф.И.О.____

Телефон____________ E-mail______________________

Подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

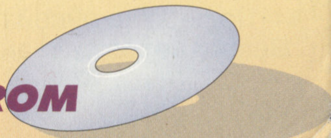
Месяц	Стоимость	Стоимость с 2 CD	Стоимость с DVD
Февраль 2004 г.	55 рублей ❑	90 рублей ❑	100 рублей ❑
Март 2004 г.	55 рублей ❑	90 рублей ❑	100 рублей ❑
Апрель 2004 г.	55 рублей ❑	90 рублей ❑	100 рублей ❑
Май 2004 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑
Июнь 2004 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑
Июль 2004 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑

(отметьте нужные варианты ☑)

ИТОГО ______________________ руб.

(укажите общую стоимость подписки)

Всем, оформившим полугодовую редакционную подписку на журнал "Навигатор игрового мира" с компакт-дисками или DVD на полгода, – подарок! – игровой компакт-диск от компании "Бука" или "1С". Диск рассылается в течение срока подписки.



Внимание! Диски DVD читаются только в дисководах DVD ROM

Навигатор Игрового Мира

- Шесть лет игрового стажа
- 208 страниц объективной и актуальной информации
- Интервью с легендами индустрии
- Необъективная Z-zone
- Большой и красивый двухсторонний постер
- 2CD и DVD-диск, заполненные последними демо-версиями, патчами, видео и многим-многим-многим другим
- Ваш любимый журнал, разумеется

Варианты подписки на журнал "Навигатор Игрового Мира":

1. По объединенному каталогу "Пресса России" 2004 первое полугодие
(зеленый каталог, страница 341)
38888 без CD
29666 + 2CD
10323 + DVD



2. По каталогу Агентства Роспечать "Газеты и Журналы" 2004 первое полугодие
(красный каталог, страница 385)
82561 без CD
82562 + 2CD
82563 + DVD



3. Оформить редакционную подписку
(подарочный диск получают только читатели, оформившие редакционную подписку на полгода)

Для подписки на журнал "Навигатор игрового мира" необходимо:

1. Оплатить стоимость подписки в ближайшем отделении сбербанка РФ по следующим реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг" ИНН 7703205156 КПП 770301001**
Расчетный счет **№ 40702810300062967801**
В КБ "Содбизнесбанк" г. Москва
Кор. счет 30101810500000000662, БИК 044525662
Назначение платежа:
Подписка на журнал "Навигатор игрового мира" на ____________________ мес.
(Укажите срок, на который хотите подписаться)

2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2, ООО "Навигатор Паблишинг"
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **744-67-87** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**

3. Оплату производить в любом отделении Сбербанка РФ.

4. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказным письмом

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА №1 (80)'2004 Call of Duty, Deus Ex 2, Prince of Persia: The Sands of Time, Armed & Dangerous, XIII, Shadowbane